LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PER PC PIU' VENDUTA IN ITALIA!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesvillage.it - Novembre - n°174 - Edizione DVD - € 7,90

DISTRIBUTORE: M-DIS DISTRIBUZIONE SPA, VIA CAZZANIGA 19, 20132 MILANO - TARIFFA R.O.C. - POSTE ITALIANE SPA - SPED. ABB. POST. - D.L.353/2003 (CONV. IN L. 27/02/2004 N. 46) ART. 1 COMMA 1, DCB MILANO - IN CASO DI MANCATO RECAPITO INVIARE AL CMP DI ROSERIO PER LA RESTITUZIONE AL MITTENTE

2 DVD ROM

IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO

Tom Clancy's ENDWAR

E PIÙ DI 8 GB DI DEMO GIOCABILI



Il Film Die Hard Vivere o Morire a soli 9,90 Euro in più! Chiedilo in edicola!

SPECIALE!

DUKE NUKEM FOREVER

Il gioco-leggenda sta per diventare realtà e l'abbiamo provato in anteprima per voi!

SFIDA SCUDETTO!

FIFA 11 VS PES 2011

È l'anno della svolta per i giochi di calcio su PC!

Collegati al Blog di GMC con un clic!



Per sapere come fare vai a pagina 12

INOLTRE...

13 giochi recensiti tra cui
F1 2010
Ferrari Virtual Academy
ArcaniA: Gothic 4
Darksiders
Disciples III Renaissance

ANTEPRIMA!

SHOGUN 2 TOTAL WAR

I signori della guerra di Creative Assembly tornano alle radici della loro saga strategica!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER N°174 - MENS - ANNO XIV-10 € 7,90

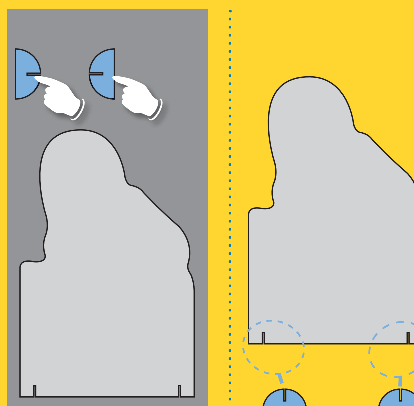
Sprea editori ITALY



Si vis pacem, para bellum. (Publio Flavio Vegezio Renato)

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER SOMMARIO

Shogun 2 Total War



IL CALENDARIO 3D DI GMC!

Il cartone-calendario di GMC è diventato tridimensionale! Il supporto cartaceo su cui è appoggiato il DVD (nell'edizione da 7,90 euro) si trasforma in un calendario di *Bioshock Infinite* da staccare e comporre (è sufficiente inserire i "piedini" pretagliati sotto il calendario). Inviateci le vostre idee su come sfruttare questa nuova opportunità e premieremo ogni mese la più valida. Non vi resta che scatenare la vostra creatività e scrivere a **cartonenuovo@sprea.it**!


ArcaniA: Gothic 4 - pag. 76


FIFA 11 - pag. 62


F1 2010 - pag. 70





Le prove di questo mese

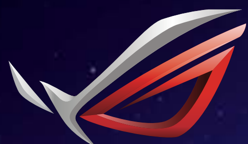


QUESTO MESE GMC PARLA DI

Windows®. Life without Walls™. ASUS consiglia Windows 7



Più veloce e intelligente.



ASUS ROG G73

STRIKE IN SILENCE





Niente fronzoli, solo pura potenza, tecnologia avanzata, eccezionale ergonomia. Essenziale nel design, sorprendentemente silenzioso in ogni condizione operativa, ASUS G73 è avanzato nella tecnologia, estremo nelle prestazioni grazie ai più recenti e performanti processori Intel® Core™ i7. Carattere deciso, performance da primato e dotazione ricca, al top della categoria: ASUS G73 è la risposta più avanzata per i gamer più esigenti!

ASUS®

Inspiring Innovation • Persistent Perfection

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesvillage.it

ANNO XIV – N° 174 novembre 2010

DIRETTORE EDITORIALE
Stefano Spagnolo

ART DIRECTOR
Silvia Taietti

COORDINATORE EDITORIALE
Paolo "Shogun" Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

RESPONSABILE DI REDAZIONE
Massimiliano "Machete" Rovati (**massimilianorovati@sprea.it**)

RESPONSABILE CD/DVD
Dario "Guerra" Ronzoni (**darioronzoni@sprea.it**)

RESPONSABILE HARDWARE
Alberto "Sumo" Falchi (**albertofalchi@sprea.it**)

IMPAGINAZIONE
Luca "Barney Ross" Patrian

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Laura Grazzi (**lauragrazzi@sprea.it**)

HANNO COLLABORATO
Vincenzo "Esbaco" Beretta, Primoz "Esagoni" Skulz, Alessandro "Minimali" Galli, Nemesis, Roberto Camisana, Davide "Quedex" Giulivi, Paolo "Duca" Cupola, Andrea Giongiani, Elisa "Elaine" Leanza, Danilo "Post" Gabrielli, Enrico Vendramin, Antonio Colucci, Davide Massara, Marcello Cirillo, Mosè "Arcano" Viero, Claudio Marro Filosa, Stefano Fragione, Paolo "Pedro" Cardillo, Fabio "Tutto e subito" Bortolotti, Tito "La lunga attesa" Parrello, Roberto Bruno, Claudio "Sun Tzu" Chianese, Raffaele d'Ettorre, Marco Calcaterra, Simona "Tropicale" Maiorano

FOTOGRAFIE
Marco Coppola

Sprea editori ITALY

Sprea Editori S.p.A.
Socio unico Medi & Son S.r.l.
Via Torino, 51 – 20063 Cernusco S/N
Tel (+39) 02.92432.1 – Fax (+39) 02.92432236
www.sprea.it - editori@sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Mario Sprea

MARKETING E PROMOZIONE
Walter Longo

ABBONAMENTI
Disponibili solo per l'edizione da Euro 7,90
Si risponde solo alla mail **abbonamenti.gmc@sprea.it**
o al fax 02.700537672
www.giochiperilmiocomputer.it/abbonamenti

ARRETRATI
Disponibili solo per l'edizione da Euro 7,90 ed entro un anno dalla pubblicazione
Si risponde solo alla mail **arretrati@sprea.it**
o al fax 02.700537672

STAMPA: Grafiche Mazzucchelli - Seriate (BG)

CARTA: Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

DISTRIBUZIONE: M-Dis Distribuzione S.p.A., Milano

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
Pubblicazione mensile registrata
al Tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento Postale – D.L.353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia Euro 7,90
Una copia Giochi per il Mio Computer BUDGET Euro 5,90

DIRETTORE RESPONSABILE
Luca Sprea

Espansioni a caro prezzo?



Capita sempre più spesso di acquistare un gioco e scoprire dopo un mese che sono usciti dei nuovi contenuti scaricabili (DLC, in breve), a pagamento.

È il caso di *Mafia II*, per cui quando leggerete queste pagine sarà disponibile *Joe's Vendetta*, mentre verso Natale verrà pubblicato *Joe's Adventures*; oppure di *Civilization V*, per cui tramite Steam sarà consentito comperare dei DLC con mappe e civiltà inedite. Che dire, poi, di *Dragon Age: Origins*? Se sommiamo le ore di gioco dei numerosi DLC apparsi finora, abbiamo un'esperienza forse più lunga e intensa del titolo base.

Di fronte a questo fenomeno, i giocatori sembrano abbastanza divisi. Molti si lamentano, perché considerano tale tendenza un ottimo sistema da parte delle software house per "mungere la mucca" finché c'è latte; molti altri plaudono all'iniziativa, valutando che, per pochi euro, è possibile vivere un'avventura più completa e godersi qualche ora in più con i propri eroi preferiti.

Chi vi scrive propende per questa seconda posizione. Produrre i videogiochi, oggigiorno, costa una montagna di denaro, visto che sono molto più dettagliati e che richiedono, di conseguenza, un maggior numero di ore-uomo per essere disegnati, programmati e creati. Per rendersene conto, basta confrontare la città di *Mafia II* con quella del primo capitolo, oppure un livello di *BioShock* con *Doom*.

Con i DLC, le software house hanno trovato un modo per espandere i giochi facendoci pagare, in media, dai quattro agli otto euro per qualche ora di divertimento. E dato che l'acquisto è facoltativo (nessun Big Daddy è mai apparso nella nostra vasca da bagno intimandoci, a colpi di trivella, di acquistare un determinato contenuto scaricabile), consideriamo questa come un'opzione in più. Inoltre, è un ottimo sistema che premia i giochi belli: nessuno comprerebbe un DLC per un titolo brutto, mentre può capitare di acquistare il gioco stesso, magari, perché si è dei fedeli appassionati di una serie (oppure perché non si legge una rivista che consiglia nel modo giusto!).

Infine, consideriamo che molti di noi vanno al cinema almeno una volta al mese e spendono sette euro per un'ora e mezza di intrattenimento, e raramente ci si va da soli e senza prendere bibite e popcorn. Da questo punto di vista, il "divertimento" di un DLC azzeccato costa meno di quello offerto dal grande schermo o dal nuovo album del nostro artista preferito, il quale ha pubblicato l'ennesima raccolta con un solo brano inedito e che non vogliamo perderci per nulla al mondo.

Naturalmente, non bisogna esagerare. Il giorno in cui vedremo un gioco che ci sembra incompleto o che lascia le cose a metà, e avremo la sensazione che ciò sia dovuto a un DLC già in preparazione, ci arrabbieremo moltissimo. Da questo punto di vista, *Dragon Age: Origins* è ottimo, in quanto i numerosi DLC espandono davvero la trama principale, raccontandoci particolari dei PNG o, addirittura, avventure tutte nuove, ma la "storia" del gioco originale rimane comunque completa e fantastica anche da sola. Fateci sapere che ne pensate. Siamo molto curiosi!

Vogliamo chiudere questo editoriale ricordando Brian R. Wood, il lead designer di *Company of Heroes* di THQ. Lo scorso 3 settembre, Wood ha sacrificato la propria vita, come un vero eroe, per salvare la sua compagna e il loro bimbo non ancora nato (potete leggerne di più, in inglese, qui: **www.theprovince.com/news/final+only+thing+that+would+save/3487150/story.html**). Storie di questo tipo capitano quotidianamente e non possiamo notarle tutte; vogliamo però rendere omaggio a "uno di noi", che in pochi istanti ha saputo prendere una decisione estrema e coraggiosa. Ciao, Brian!

Paolo Paglianti
paolopaglianti@sprea.it



Per seguirci sul nostro Blog, aprite il lettore di QR code del vostro smartphone e inquadrate questo codice con la fotocamera (istruzioni a pagina 12).



L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@sprea.it**

La POSTA in gioco

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@sprea.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
botta&risposta@sprea.it

Schermo Blu
(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)
schermoblu@sprea.it

IL BLOG DI GMC

Per saperne di più sul nuovo Blog di GMC, correte a pagina 13 e all'indirizzo Internet:
www.giochiperilmiocomputer.it



■ **CHE MANNA, ONLIVE!**
Il catalogo dei giochi disponibili su OnLive prevede anche l'acquisto temporaneo del titolo preferito per un numero variabile di giorni.

***Che** fatica consegnare per tempo la posta, quando si è impegnati a scalare le classifiche mondiali di* Worms Reloaded! *Non fai in tempo a distrarti un attimo, che ti ritrovi con il tuo verme preferito annegato in un mare di lacrime o spedito in orbita con un colpo ben assestato di mazza da baseball. Da qualche giorno a questa parte, il gioco di Team 17 è tornato a essere il metodo ufficiale per risolvere tutte le diatribe casalinghe (Chi fa i piatti? A chi tocca buttare la spazzatura?), così come lo era* Sensible Soccer *nei favolosi primi Anni '90. E voi? Avete un videogioco deputato ad appianare in maniera inequivocabile qualsiasi controversia domestica e non?*

CHE MANNA, ONLIVE!

Gentile Nemesis,
leggo la rivista ormai da parecchi anni (il primo numero lo presi per la megarecensione da 12 pagine di *Oblivion*) e ho visto il mondo dei videogiochi evolversi in fretta. Dispongo di Internet solo da un paio di anni e non ne faccio grande utilizzo per giocare in Rete, a parte qualche scaramuccia tra amici a *Team Fortress 2*. Quando, però, ho visto l'articolo a proposito del servizio OnLive sul numero 171 di Agosto, sono rimasto colpito e ho curiosato online. Ho scoperto che il servizio offre la possibilità di "prendere in prestito" per 2-3 giorni i giochi in catalogo per pochi spiccioli, nonché acquistarli direttamente, e questo mi ha fatto molto riflettere. A quanto pare, tramite OnLive non sarà più necessario disporre di computer super sofisticati per godersi la maggior parte dei giochi. In questo modo, si compirà un passo avanti anche rispetto a Steam e a tutte le altre piattaforme di download, dato che non sarà necessaria alcuna installazione. Mi sembra anche che ciò contribuisca a indebolire l'azione della

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

CARRI ARMATI

Nel prestigioso **Canale** "Mondo Computer" del **Forum** di GamesVillage.it, il nostro amico Ogogghe ha lanciato in fascia il **Thread** "Simulatori di carri Seconda Guerra Mondiale": Sto giocando il veramente ben fatto *WW2 Battle Tanks: T34 vs Tiger*, ho provato *Steel Fury* e *Panzer Elite* (da dimenticare). Avete qualche altro buon titolo recente e con un buon livello simulativo da suggerirmi? Solo Seconda Guerra Mondiale, quindi dico no ai vari *Steel Beasts*, *T-72 Balkan on Fire*, *Spearhead*, *M1 Tank Platoon 2*, eccetera...
Sull'argomento si è fatto subito sentire raptor92: Prova *Red Orchestra*, che è un FPS online, ma i combattimenti con i carri sono fatti veramente bene. Più scettico è stato, poi, punishfools: Da quanto ne so, simulatori veri e propri non esistono, però ti consiglio di dare un'occhiata a *Blitzkrieg*, che è un RTS un po' particolare. Anche se la grafica è datata, rimane piacevole. Giocato a livello normale, simula abbastanza bene i valori di forza dei carri. Attento: lascia perdere il seguito, perché è deludente, a parere mio.



I luoghi della memoria

Carissima Nemesis, fra tutti i link inutili che vedo quotidianamente apparire sulle pagine di Facebook, qualche volta capita di incappare in qualcosa capace di modificarmi radicalmente la giornata. Non sto parlando dell'ennesima cucciolata in cerca di casa o di chissà quali barbarie perpetrate ai danni di qualche innocente. Quelle cose la giornata me la cambiano in peggio e non fanno che fomentare la mia già spiccata misantropia. Mi riferisco alle cosiddette opere d'ingegno che fanno ricordare, quando troppo spesso si tende a dimenticarlo, che mentre noi ce ne stiamo svaccati sulla sedia cercando di portare a casa l'ennesima giornata di noioso lavoro, ci sono menti frizzanti che concepiscono trovate assurde. Ma di quell'assurdo che, a ben vedere, nasconde uno degli ipotetici futuri dello sviluppo tecnologico e non solo. Collegandosi al sito **www.thewildernessdowntown.com** si ha l'occasione di vivere un'esperienza toccante: un video musicale (il commento sonoro è "We used to wait", una canzone degli Arcade Fire, ottimi, te li consiglio) che contiene immagini dei luoghi della propria infanzia. Com'è possibile tutto ciò? Innanzitutto, occorre utilizzare un browser che supporti il linguaggio HTML5 (Chrome, per esempio), dopodiché è sufficiente inserire l'indirizzo del luogo in cui si desidera ambientare il video (luoghi dell'infanzia, come suggerito dal sito, o ciò che si preferisce). A questo punto, non resta che mettersi comodi e guardare il protagonista del video correre in mezzo a strade che ben conosciamo. Fenomenale. Come al solito, la cricca di Google è sempre un passo avanti a tutti, e adesso non posso fare a meno di domandarmi se questa tecnologia, opportunamente modificata e perfezionata, sia applicabile (tra le altre cose) anche al mondo dei videogiochi. Pensi che sarà possibile creare un'avventura grafica (un FPS) personalizzata per ciascun utente? È follia, la mia, o "il futuro è adesso" e non ce ne rendiamo conto?

Zeitgeist



Pochi clic vi separano da un videoclip personalizzato, ambientato in una via a vostra scelta.

Grazie alla "dritta" di un ex collega conoscevo già questo interessante progetto, ed effettivamente è stata un'esperienza illuminante. Non so dirti se, un giorno, l'idea sarà applicabile al mondo dei videogiochi, mi viene in mente l'avventura grafica *Casebook*, che si serviva proprio di ambientazioni e personaggi reali, rielaborati in modo da permettere al giocatore di esplorare degli ambienti "fotografati" e poi implementati nel gioco. Insomma, il risultato non era poi dei migliori, ma se si utilizzassero immagini personalizzate, probabilmente, la componente sentimentale passerebbe in primo piano e si sarebbe bendisposti a chiudere un occhio su eventuali sbavature estetiche.

> "Pensi che sarà possibile creare un'avventura grafica personalizzata per ciascun utente?"
>
> da I luoghi della memoria – Zeitgeist

pirateria, che così non disporrebbe più direttamente del software.
Ammetto di non avere la coscienza pulita, qualche download illegale purtroppo l'ho effettuato anch'io, però non mi sento in colpa per un motivo che andrò a spiegare. Ricordo ancora i vecchi DVD allegati alla vostra rivista, erano stracolmi di demo, anche una dozzina tutti insieme! Che manna poter provare le nuove uscite, così da testare anche le prestazioni del proprio computer in vista di un probabile acquisto (grazie a voi, ho potuto testare *Crysis* e scoprire con gran sollievo che girava senza troppe storie). Ultimamente, al contrario, i demo dei giochi sono notevolmente diminuiti. Per questo mi sono sentito obbligato a "scaricare" alcuni giochi che mi stuzzicavano, ma di cui non avevo modo di testare la giocabilità o le meccaniche per scoprire, così, quanto fossero adatti ai miei gusti. Ho comunque l'anima in pace, dato che tutti i giochi testati e poi piaciuti, li ho comprati senza indugio. Ma torniamo al discorso di partenza: OnLive, unendo la caratteristica di non concedere agli utenti nessun software con il fatto che si potranno di nuovo "testare" le ultime uscite, darà una bella botta, pur se non definitiva, alla pirateria videoludica? Contando che mi pare più efficace del sistema DRM adottato da Ubisoft...
Grazie per l'attenzione.

Frankie

Caro Frankie,
l'efficacia di OnLive come metodo contro la pirateria avrebbe senso solo qualora i giochi venissero distribuiti esclusivamente tramite questa piattaforma, perché basterebbe che anche una sola copia (si fa per dire) del titolo fosse pacchettizzata, per dare materiale su cui lavorare ai pirati.
Ciò significherebbe la sparizione dei giochi su supporto fisico, un po' come se già adesso si decidesse di farli uscire solo su Steam o simili. Non sono molto sicura che

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

STORIE DIFFICILI

Il nostro lettore Saw1989 ha approfittato del **Canale** "Mondo Computer" per condividere con i suoi collegi il **Thread** "*Metro 2033* e le difficoltà": Ragazzi, ho acquistato questo gioco ed è molto bello, ma mi gira su dettagli normali a 1280x1024 + SMAA 4X DX10 con una ATI HD 4670. Non vedo l'ora di giocarci con la 5770. Comunque, all'inizio sembrava facile, invece ora, una volta usciti dalla metro e arrivati alla Dead City, è difficilissimo; è buio come la peste e ho sempre paura di avventurarmi nelle tenebre. Inoltre, come se non bastasse, ho sempre poche munizioni e la lucina, anche se non la mettevano, era uguale. Ora sono da solo in un posto pieno di mutanti in un lago di radiazioni! È un vero capolavoro questo gioco, spero duri molto e spero anche che mi passi la paura di andare avanti. Più di una volta ho fatto dei salti sulla sedia. Devo però dire che, anche a difficoltà normale, è davvero troppo difficile. A voi come è sembrato?

IN BREVE

Cara Nemesis, mi chiamo Luca e sono un appassionato di *Flight Simulator X*.
Ho cercato in Rete, ma non sono riuscito a trovare un MD 82, l'aereo per eccellenza di Meridiana. Oltre all'apparecchio, vorrei sapere da te dove posso trovare anche la livrea della Meridiana. Ho visto su YouTube un filmato di tale aereo, ma non sono riuscito a trovare niente. Sai darmi qualche dritta? Grazie di tutto.

Luca

Caro Luca, confesso di non essere un'esperta di *Flight Simulator*, ma ho "studiato" l'argomento e credo che potrai trovare ciò di cui hai bisogno su un sito di volo virtuale ufficialmente riconosciuto da Meridiana. Il suo indirizzo è www.meridianavirtual.org

Cara Nemesis,
i videogiochi cambiano e qualche volta migliorano, ma nessun gioco nuovo e scintillante con una

"Un bella botta, pur se non definitiva, alla pirateria videoludica?"

Da Che manna, OnLive! – Frankie

tutti sarebbero d'accordo. Perlomeno, "non ancora". OnLive è un progetto molto interessante e lungimirante ed è facile comprendere che rischia (nel bene o nel male? Chissà) di stravolgere le abitudini dei videogiocatori. Credo che ci vorrà ancora un po' prima che riesca ad assestarsi del tutto. Ma se, specie in Italia dove esistono ancora problemi di linea e abbonamenti a Internet costosi, c'è chi si lamenta per il semplice fatto di doversi connettere qualche minuto per attivare un gioco, perché mai dovrebbe accettare la necessità di una connessione costante?
Detto questo, come accennavi tu è sicuramente interessante l'opzione del PlayPass a tempo (succede già la stessa cosa anche da Blockbuster con i giochi a noleggio, no?): basta dare un'occhiata sul sito di OnLive per vedere che, per esempio, è possibile acquistare *Kane & Lynch 2: Dog Days* al prezzo pieno di 49,99 dollari oppure optare per un PlayPass da tre giorni (5,99 dollari) o cinque (8,99 dollari). Impossibile non notare, fra le altre cose, che l'unica casa presente su OnLive a non prevedere l'opzione "noleggio", al momento, è Ubisoft.

CLAN

Cara Nemesis,
come prima cosa un "Complimenti!"per la vostra rivista, è la migliore che abbia mai visto e letto.
Volevo solo proporvi un angolo dedicato ai vari clan "casalinghi" in circolazione.
Mi spiego meglio: penso che sarebbe una buona idea avere un punto di riferimento per i giocatori che, oggi come oggi, utilizzano in grande scala il multiplayer.



Potrebbe essere utile avere, sulla rivista, una sezione dedicata ai giochi più seguiti dal pubblico, come i *CoD*, da *Modern Warfare* a *WaW* e poi spaziare anche nei titoli di strategia (per esempio, l'ormai nota saga di *Total War).* Non pretendo nulla, sia ben chiaro, la vostra rivista è già stupenda così com'è, ma propongo un angolo in cui i giocatori appartenenti a dei clan trovino altri clan da sfidare e, perché no, tutti possano provare a diventarne parte. Certamente non sarete voi ad andare in giro per trovare i clan, ma sarà chi li gestisce, se interessato, a proporvi di pubblicare i vari annunci dei rispettivi gruppi. Che ne dici?

Artic Wolf

Un'idea del genere non è male, ma è sicuramente più gestibile se sviluppata, come già accade da tempo, su un forum come quello di GamesVillage. Grazie ai thread ufficiali suddivisi per gioco e categoria, è abbastanza semplice per i membri dei vari clan darsi appuntamento per proporre alleanze o sfide all'ultimo sangue. Utilizzare una rivista come "mezzo di comunicazione" risulterebbe ben presto frustrante e lento, ma ciò non toglie che (come successo già in passato) sia comunque possibile utilizzare le pagine della posta come bacheca per gli annunci più importanti.

QUANDO I CD FANNO "CRACK"

Professionalissima ed equissima Nemesis, mi voglio innanzitutto complimentare per la gestione della tua rubrica, in cui ogni utente che abbia volontà di dire la propria opinione ha la possibilità di trovare un'oasi di libera espressione. Vengo subito al punto, sperando (e temendo) di portare all'attenzione delle masse una faccenda che tutti abbiamo sotto gli occhi e che spesso viene fraintesa: i crack. Questo strumento viene associato al concetto di pirateria in quanto sono principalmente i software contraffatti a necessitarne, ma vorrei cercare di porlo sotto una nuova luce. Nella mia stanza ho qualcosa come 200 scatole di videogiochi tra PC, Xbox 360 e la antica PS2, tutti assolutamente originali. Mentre per i titoli per console poco c'è da fare, per la nostra piattaforma di gioco preferita ci sono i comunemente detti "crack NO-CD", che nel mio caso hanno aperto nuove vie per l'intrattenimento videoludico, in quanto mi evitano la noiosa ricerca della scatola desiderata ogni volta che ho l'intenzione di prodigarmi in una scarsa mezz'ora di svago (che se ne andrebbe nella ricerca della confezione del videogioco). L'uso di

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

TUTTO È BENE QUEL...

Per chiudere in bellezza, ci tuffiamo nel **Canale** secondario "Software&Internet" e pubblichiamo la storiella a lieto fine postata da Cobra1269 nel suo **Thread** "Recupero dati da HD": Chiedo il vostro aiuto per un grosso problema: devo recuperare dei dati da un HD esterno. Il fatto è che, per sbaglio, l'ho messo a formattare e a un quarto della procedura mi sono accorto che non era l'HD giusto, così ho annullato. Il risultato è che il PC non legge più il disco in questione e devo assolutamente recuperare i file che c'erano sopra. Qualcuno mi può dare un consiglio?
Un primo aiuto arriva da erick morillo: Ci sono vari software che potrebbero aiutarti, ma è fondamentale che il PC riconosca l'HD, e uno dei programmi utili lo suggerisce, con tanto di notizia incoraggiante, il nostro amico mxyzptlk: Easeus Data Recovery Wizard, da un HD esterno appena formattato mi ha recuperato l'impossibile.



CLAN
Il modo migliore per organizzare appuntamenti multiplayer è servirsi dei forum dei siti ufficiali o delle community.

questi programmi può essere pericoloso in quanto alcuni (un numero esiguo) possono contenere virus e trojan, ma devo riconoscere che sono uno strumento dall'indubbia comodità, nonostante sia un fervente sostenitore anti-pirateria. Con l'ausilio dei crack ho la possibilità di godermi uno dei miei passatempi preferiti andando ad abbattere i "tempi morti" quali sono la ricerca del disco e l'attesa di eventuali riconoscimenti da parte del PC. Inoltre, vorrei spezzare una lancia anche a favore di chi questi programmi li crea: nel 99% dei casi sono persone che hanno intenzione di truffare il marketing dei videogiochi, ma ho conosciuto un tizio che ha le mie stesse esigenze (poco tempo, molta voglia di giocare) e che sviluppa i crack per conto proprio, senza fruire di quelli facilmente reperibili sulla Rete per non esacerbare la già grave situazione della pirateria, anche se è solo una forma di protesta ideologica e morale. Questa persona impiega giorni per creare simili programmi partendo da copie originali, arrivando a giocare con la sua copia originale ma crackata addirittura un mese dopo l'acquisto. Inoltre, sempre per proseguire nella sua battaglia contro gli "imbroglioni", non mette sulla Rete i frutti del proprio lavoro, ma li mette a disposizione di persone fidate, che lui sa possedere una copia originale del videogioco. Bene, questo tizio verrebbe indubbiamente incorporato nei suddetti imbroglioni senza batter ciglio, se qualche sconosciuto vedesse i migliori e più recenti videogiochi del panorama mondiale girare senza disco. Devo però dire che queste (purtroppo rarissime) persone sono coloro che portano avanti delle rivoluzioni silenziose, che andrebbero messe davanti agli occhi dei distributori per cercare di capire come funziona il "mondo vero" dei videogiocatori. Grazie per avermi dato la possibilità di esprimere le mie opinioni. Ancora complimenti.

Davide

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

RIFLESSIONE DI NUOVA GENERAZIONE

Uno dei **Thread** più interessanti di questo mese è stato aperto da MF Paky
Si tratta di "NextGen (Evoluzione?)" ed eccone uno stralcio: Ho usato il PC per giocare alcuni titoli della Next Gen. Per esempio *Assassin's Creed* e relativo seguito. Graficamente un ottimo prodotto, le atmosfere e la colonna sonora da favola! Una trama normale, che comunque, bene o male, riesce a prenderti e, quindi, si lascia giocare fino alla fine. Il gameplay, però, è scarso, troppo lineare. Da quando esistono, i videogiochi sono sempre stati in evoluzione, dalla grafica alla trama, alle colonne sonore e così via. Oggigiorno, il progresso non lo vedo, a parte quello grafico, naturalmente. Quante volte avete cominciato un gioco nuovo e, dopo 20 minuti, avete pensato: ho già visto una cosa del genere? Negli ultimi anni sono usciti pochi titoli che reputo belli. Sarà che sono esigente, oppure che i giochi sono sempre meno belli?

IN BREVE

nuova grafica e nuove possibilità potrà fare scordare i vecchi classici. In particolare, mi riferisco a *Dragon Lore 2*, uscito, se non erro, nel 1996: il videogioco, a mio parere, con la migliore traduzione in italiano mai realizzata. Quindi mi è venuta voglia di rigiocarci, ma ho smarrito il disco 1 e mi sono posto una domanda: considerato che si tratta di un gioco vecchio e che Cryo è fallita, non sarebbe possibile scaricarlo da Internet? Se sì, sapresti dirmi dove? Magari si potrebbe allegare nel disco demo come secondo gioco completo! O come shareware (anche se pesa molto di più di un normale shareware), oppure ancora nell'edizione Budget. Sinceri complimenti per la rivista.

Alberto

Caro Alberto, *Dragon Lore 2* rientra nella lista del cosiddetto "abandonware", cioè software che non viene più venduto o supportato dalla casa di sviluppo ed è vecchio di almeno cinque anni. Esistono molti siti che permettono il download di questo tipo di giochi, ma questa pratica, pur essendo generalmente tollerata, non è legale. Infatti, ogni videogioco è coperto dal diritto d'autore per almeno cinquant'anni e, pertanto, non può essere distribuito senza autorizzazione.

Ciao redazione di GMC, sono un vostro fan accanito da 5 anni. Solo ora, però, mi sono iscritto al vostro blog. Meglio tardi che mai! Avrei bisogno di due informazioni, dato che è prevista l'uscita di *ArcaniA: Gothic IV*. Vorrei tanto poter rigiocare al primo *Gothic*, ma essendo uscito molti anni fa, non è più in vendita. Come posso fare? Avete qualche copia vecchia della rivista cui era allegato?

rudebox

***ArcaniA: Gothic IV* dovrebbe essere disponibile mentre leggi queste righe (e ne troverai la recensione sul numero che hai tra le mani), mentre in merito al primo *Gothic*, puoi provare a contattare il nostro servizio arretrati, per scoprire se c'è ancora una copia del numero 77 di GMC del maggio 2003, cui era allegato proprio il gioco che cerchi.**

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

PER POCHI INTIMI

Chi si occupa di redigere i sunti dal **Forum**, Skulz, ammette di non avere idea di cosa dica Toteninsel nel suo bel **Thread** "*Victoria II*": Visto che non trovo un topic ufficiale sul suddetto gioco, volevo iniziarlo io. Il problema è che sto creando un mio scenario particolare e sto liberando un sacco di nazioni e creandone altre, tipo la Vepsia, l'Ingria e così via. Appena le creo, però, non hanno armate e vengono subito annesse dalle grandi potenze. Come posso fare per rendere normali queste nazioni? Ci sono file che modificano il numero di armate e fabbriche, o altro? Siccome ho appena preso *Victoria II*, volevo sapere dove sto sbagliando. Grazie. Risponde Nettuno43: L'unica cosa che mi viene in mente è allearsi con loro o includerle nella tua sfera d'influenza per evitare che vengano annesse da paesi più grandi. Assicurati anche che i loro territori non siano considerati come province da altre grandi potenze. Oppure, prova a dare loro più di una provincia, in modo che non possano venire annesse in un solo colpo.
Skulz: A volte, la vostra cultura videoludica mi spaventa!

"Mi evitano la noiosa ricerca della scatola desiderata"

da Quando i CD fanno "crack" – Davide

GMC SU facebook

GMC è anche su Facebook! La pagina "fan" ufficiale è:

"Giochi per il Mio Computer - Pagina Ufficiale"

Vi aspettiamo numerosi, fateci sentire il vostro supporto!

P.S. La mia lettera scaturisce dal fatto che non sono "ADSL-munito", quindi Steam è solo una parola che leggo sulla vostra magnifica rivista. Siamo in tanti in questa situazione, più di quanti non si creda!

Caro Davide,
purtroppo, coloro che fanno la differenza sulla bilancia legalità VS pirateria non sono le persone come il tuo amico, bensì quelli che mettono il frutto delle proprie fatiche online. Vorrei anche ricordare a tutti che i crack non sono semplicemente a disposizione degli utenti per il libero download. Anzi, spesso e volentieri sono file che fanno parte del database di siti a pagamento o che ricevono i proventi di decine e decine di banner. In riferimento alla legalità dell'uso dei crack qualora si possiedano le copie originali, che dire? So che, se è concesso fare copie di backup dei propri CD o DVD per comodità, o trasformare dei brani in MP3 per un lettore portatile, allora si potrebbe considerare un peccato veniale anche il ricorrere a un crack che rende superfluo il CD del gioco nel lettore, qualora si abbia sullo scaffale il pacchetto originale. Resta comunque una violazione del contratto che si sottoscrive al momento dell'installazione del gioco e, pur con tutte le attenuanti del caso, come tale non può essere considerata una pratica giustificabile.

SEMPRE MENO DEMO

Ciao Nemesis,
mi chiamo Pierluigi, compro la vostra rivista per il DVD con i demo (per provarli, visto che non ho copertura ADSL) e il gioco allegato. Oltre a leggere le vostre recensioni, provo sempre i demo prima di decidere se acquistare un titolo: mi bastano pochi minuti per capire se un gioco mi piace o meno (com'è successo con *BioShock*). Ormai è un dato di fatto che escono sempre meno demo al mese e, quando va bene, questi (tipo il demo di *Mafia II*) devono essere attivati con client che richiedono ore e ore – posso dire anche giorni – di connessione per chi ha un modem 56k come me. Sono favorevole alla necessità di una connessione a Internet per giocare o attivare i giochi e i programmi, approvo anche la protezione di Ubisoft: le case di produzione di software devono utilizzare tutti i mezzi possibili per difendere i soldi che investono. A questo proposito, apro una parentesi: nella recensione di *Assassin's Creed II*, il riquadro sul DRM dice che il sistema di protezione non influirà sul voto, mentre nei Contro della pagella, a fine recensione, c'è scritto: "Connessione permanente richiesta ". Ciò non mi sembra coerente con quanto detto a inizio dell'articolo. In generale, nella valutazione finale di un gioco, per me deve essere semplicemente indicato come funziona il DRM, come una mera informazione tecnica. Secondo me, quello che deve cambiare in Italia è la situazione delle telecomunicazioni, per colmare il digital divide e concedere l'accesso alla Rete veloce a prezzi popolari. Non ho soluzioni o proposte in merito, ma aspetto, tanto la passione dei videogiochi la posso "congelare" per poi riprenderla in momenti più favorevoli. In futuro toglierete il DVD demo e lascerete solo il gioco allegato, magari abbassando il prezzo della rivista? Come farete con sempre meno demo al mese?

pierluigi



■ SEMPRE MENO DEMO
Per giocare ad *Assassin's Creed II* è indispensabile una connessione permanente. Non è un dramma, ma ne faremmo volentieri a meno.

Se la presenza del chiacchieratissimo sistema di protezione di Ubisoft avesse realmente influenzato il giudizio finale su *Assassin's Creed*, il voto finale sarebbe stato meno generoso. Invece, abbiamo deciso di fornire al lettore gli strumenti per giudicare personalmente quanto il DRM incida sull'esperienza di gioco. Ciò non toglie, però, che a nostro avviso la necessità di una connessione costante a Internet rappresenti, nella pratica, un punto a sfavore, perché impedisce di giocare quando non si ha una rete a portata di mano. Insomma, potendo scegliere, preferiremmo farne a meno.
Riguardo i demo e al prezzo futuro della rivista, non so dirti nulla. Di certo, però, il DVD rappresenta una risorsa per chi non ha la possibilità di scaricare Mod, demo o altro software in tempi ragionevoli da Internet, per cui occorrerà valutare molteplici fattori. Ormai i demo diventano sempre più pesanti e l'attivazione richiede tempi che, per certi utenti, possono non essere accettabili. Vedremo...

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

CORNICE NERA

Prima di dare un'occhiata a cosa succede nel **Canale** secondario "Hardware", prendiamo in considerazione il **Thread** che ricky88 ha aperto in "Mondo Computer". Trattasi di "Stretchare giochi a schermo intero" e così è scritto: Sul mio portatile con video ATI mobility Radeon HD x2300, i giochi girano molto bene (non a dettagli massimi, ma con fluidità ottima). Il solo problema è che nei giochi a schermo intero, se per esempio setto la risoluzione a 640x480, si vede sì a schermo intero, ma l'immagine copre solo il centro dello schermo: è come se fosse in una finestra, con intorno tutta una cornice nera. Esiste un modo per stretchare i giochi e farli vedere bene a schermo intero? Sarebbe una discussione da "Hardware", per l'appunto, ma visto che ci siamo, citiamo MeG@SiMoNe: Metti la risoluzione nativa dello schermo. Altrimenti, vai nel pannello di controllo della scheda e imposta come deve comportarsi quando porta in fullscreen cose che non sono alla risoluzione nativa.

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

SOLUZIONE ESTREMA

Adesso ci intrufoliamo per davvero nel **Canale** secondario "Hardware" e, nella sezione dedicata alle discussioni generali, scopriamo che Trainspotting90 è alle prese con un "Router Cretino" (questo il titolo del suo **Thread**): Da tre giorni circa, ho un problemino, o meglio, alla fine non è un problema visto che va, però è strano, col mio router. Interpretando il periodare di Trainspotting90, capiamo che il suo router ha qualcosa di strano, ma comunque funziona. Dice: Lo accendo e lui parte. Tutto procede bene fino a quando si accende la lucina ADSL, poi si autoresetta e riparte. In seguito non dà più problemi e io lo tengo acceso fino a notte. Come mai ha questo comportamento all'avvio? Tiabhal: Non ne ha idea. Lo hai comprato tu? Hai provato a resettarlo e a rimettere di nuovo i parametri dell'ADSL? Hai aggiornato il firmware?, mentre mErLoZZo chiede se: Ha preso fulmini? Dovresti provarlo su un'altra linea, anche se è difficile che sia quello. Finché il problema è questo ci può stare, ma se dovesse peggiorare...

Redattori Per Gioco Camera Café

L'azienda più pazza del mondo è finalmente arrivata portando con sé la macchina del caffè nella sala ricreazione della società, punto di forza della sit-com televisiva.

Come nel programma TV, anche nel gioco è presente la prospettiva tipica di "Camera Café" (anche se non molto usata), affiancata a una visuale in 3D che dà la possibilità di scoprire tutta l'azienda con i vari uffici. Il gioco è una simulazione di vita reale, o meglio, una "simulazione d'ufficio". Lo scopo principale dell'avventura verrà chiarito man mano grazie a una serie di missioni strampalate da svolgere. Alle problematiche della missione se ne aggiungono altre, ossia il lavoro quotidiano: oltre a cercare di superare gli obiettivi che le varie missioni propongono, dobbiamo svolgere tutte le mansioni che il nostro personaggio ha in programma quella mattina. I compiti sono dei più disparati e vanno dalle classiche fotocopie e presentazioni di rendiconti, alle riunioni e telefonate ai fornitori. La nostra abilità deve saperci mettere in una situazione favorevole allo svolgimento di tutti i compiti primari e, soprattutto, al superamento delle missioni. Qualora anche un solo obiettivo della missione non venisse portato a termine, il gioco riprenderebbe dall'inizio della missione. Se, invece, non ci occuperemo di una qualsiasi mansione assegnataci, il nostro capo De Marini, ci darà un ammonimento: al terzo avviso, saremo inevitabilmente licenziati.

Nel gioco ci troveremo a controllare, uno alla volta, i vari personaggi della sit-com, seguendoli nelle loro avventure. Tutte le mansioni giornaliere e gli obiettivi sono specificati nell'agenda che si trova nel pannello di controllo del gioco. Purtroppo, a lungo andare, lo svolgimento delle mansioni giornaliere diventa un'attività noiosa e ripetitiva, che ruberà tempo prezioso per gli obiettivi primari.

Paragonato a *The Sims* e *Singles*, *Camera Café* presenta una qualità grafica solo discreta. Ogni tanto, la cura delle ambientazioni e degli oggetti sembra essere lasciata al caso e trascurata, mentre la visuale in 3D permette una grande libertà di movimento anche se è ben lontana dal pareggiare quella di giochi più blasonati. I modelli 3D sono troppo spigolosi e poco dettagliati, le ambientazioni sono scarne, ripetitive e scarsamente interattive. Per quanto riguarda il reparto sonoro, non ci sono particolari chicche da segnalare: i programmatori non hanno fatto altro che riprodurre in maniera fedele lo stacchetto musicale della serie TV, aggiungendo qualche semplice effetto sonoro tipico di un ambiente di lavoro. La scelta di usare un sonoro semplice e non ricercato è azzeccata, altrimenti, in molti casi, l'implementazione di numerosi effetti risulterebbe penalizzante e pesante.

Se *Camera Café* non eccelle per quanto riguarda la grafica, dà il meglio di sé per la comicità delle situazioni e dei suoi personaggi. Questi hanno tutti una caratteristica che li contraddistingue e nei loro dialoghi rimangono fedeli ai ruoli che la sit-com gli ha imposto. Una caratteristica del gioco è che ciascun personaggio possiede un proprio profilo psicologico, che viene diviso in quattro livelli: contrasto, neutro, collega, amico. Questi livelli si modificano secondo le varie interazioni tra personaggi e il feeling tra loro.

La cosa più importante in *Camera Café*, sarà instaurare dei buoni rapporti con tutti i colleghi, in maniera da farci aiutare nelle situazioni complicate.

Ogni personaggio ha un carattere diverso, quindi se, per esempio, legare con Patrizia è più facile perché è amabile e disponibile, legare con Andrea sarà cosa ardua, perché è scontroso e irascibile. Chi segue la serie TV ritroverà facilmente nei dialoghi le differenti personalità di tutti gli impiegati e dirigenti, e potrà immaginarsi la voce di Paolo Bitta che esclama "Silvano! Vai in bagno!".

Apprezzare *Camera Café* non è difficile, se si è appassionati di simulazioni e della sit-com. *Camera Café* è semplice e allo stesso tempo, immediato e divertente. Alla lunga può stancare, ma sicuramente vi farà passare la giornata divertendovi e facendovi ridere da soli come dei matti.

Michele Santarelli



Le ambientazioni di *Camera Café* sono inusuali per un videogioco, visto che ci si deve districare fra uffici e scrivanie.

LE VOSTRE RECENSIONI

Vi piacerebbe che una vostra recensione venisse pubblicata nello spazio della Posta di Nemesis? Scrivete un testo della lunghezza massima di 3.000 caratteri e inviatelo all'indirizzo di posta **nemesis@sprea.it**

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

Ale2306
Alfonso D.
Antonio
Caorsi Mario
Cosimo
Enrico+
Frullo
gommina
Guido Mussini
Mattia
Pablito
sAx

Come accedere con il cellulare ai contenuti speciali di GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

All'interno della rivista si trovano dei "quadrati magici" chiamati **QR**, acronimo di **Quick Response**, che consentono di accedere velocemente a contenuti esclusivi.
Per visualizzarli è necessario avere uno **smartphone** o cellulare abilitato alla connessione Internet.

Ecco cosa bisogna fare per accedere ai contenuti esclusivi di **GIOCHI PER IL MIO COMPUTER**

1 ● Scaricare e installare il programma gratuito i-nigma

La procedura deve essere effettuata solo la prima volta.
Una volta scaricato e installato il programma per la lettura dei codici QR questo funzionerà per ogni successiva lettura.
Il programma per leggere i QR funziona su tutti i cellulari e smartphone dotati di fotocamera e connessione a Internet.
Per ottenere il software, basta inviare un SMS al numero **0044 7797 882325** per aprire la pagina Web da cui scaricare il programma adatto al proprio smartphone. Oppure è possibile collegarsi dal proprio cellulare al sito **www.i-nigma.mobi**. Così facendo, verrà individuato automaticamente il sistema operativo dello smartphone e installata la versione corretta di i-nigma.

2 ● Inquadrare e scattare

Dopo aver premuto l'icona del programma i-nigma non resta che puntare la fotocamera del dispositivo sul codice QR, avendo cura di restare a circa 10-15 cm dalla pagina della rivista, schermo del computer o iPad, e premere il pulsante **Leggi Codice**. Per conferma, si dovrà premere ora il pulsante **Accedi a Internet**. Qualora si voglia velocizzare questo secondo passaggio, occorre abilitare la voce **Nessuna conferma** all'interno del pannello **Impostazione** e poi **Connessione a Internet**.

I costi per la visualizzazione del contenuto variano in base al singolo piano tariffario dell'utilizzatore.



Giochi per il Mio Computer
IL BLOG

Quante volte vi siete chiesti quali tumultuosi flussi di notizie, incombenze e interessi animino la redazione di GMC? Ebbene, da oggi la risposta a questi interrogativi esiste ed è a portata di clic. Seguiteci alla scoperta del Blog di GMC!

Il Blog di GMC

La vostra rivista di videogiochi per PC preferita vi porta ogni mese news, anteprime esclusive e recensioni scrupolose. Non vi basta? Volete vivere della vita di redazione giorno per giorno? Conoscere quali sono i titoli più attesi dai vostri beniamini? Sapere in anteprima che giochi sono finiti tra le loro grinfie? Scoprire in quale angolo del Globo sono stati spediti i vostri intrepidi reporter? Allora non avete scelta, dovete visitare il Blog di GMC, all'indirizzo **www.giochiperilmiocomputer.it**. Abbiamo deciso di aprire questa nuova finestra su Giochi per il Mio Computer a chi ci dimostra, mese dopo mese, il proprio affetto. Seguiteci attraverso le sezioni del Blog. Leggete, commentate, votate e condividete con noi la passione che ci fa scrivere, e vivere, di videogiochi.

Barra di navigazione

In questa barra sono presenti, a portata di mouse, i collegamenti diretti alla **pagina principale**, al **Feed RSS** per essere sempre aggiornati sul Blog, allo spazio per **inviare una mail alla redazione**, al **Forum di GamesVillage** (magari per partecipare a una discussione sull'ultimo Post), all'elenco dei **sondaggi** proposti e alla zona in cui **creare un proprio profilo utente**. C'è anche la possibilità di effettuare una **ricerca tra i contenuti del Blog**.

Hot News

Le notizie più importanti del momento. Tutto quello che bisogna sapere passa per le Hot News del Blog di GMC. Un clic e verrete portati dentro la notizia, su **GamesVillage.it**.

I Post

Il Blog di GMC è un po' come un taccuino di viaggio. Tra i suoi **Post** troverete le novità che ci hanno colpito, le impressioni su un gioco o su un fenomeno legato al nostro hobby preferito, ma anche contest e consigli. Cliccando sulle icone presenti nella barra rossa di separazione, potrete condividere il **Post** sui vostri account legati ai social network più diffusi. Registrandovi al Blog, sarete liberi di scrivere anche i vostri commenti in merito al **Post**. Non vediamo l'ora di leggere le vostre opinioni!

La redazione presenta

Ci sono **Post** che sarebbe un peccato perdersi. Si alternano in questa zona. Potete aspettare che passino nella finestra principale, oppure puntare con il mouse sui numeri che compaiono in basso a destra.

Login

Per commentare i **Post** e partecipare ai **Sondaggi** lanciati dalla redazione di GMC, è sufficiente creare un profilo (da qui o dalla **Barra di navigazione**) registrandosi con un nome utente e un indirizzo e-mail valido.

Blog Sections

Il Blog di GMC è comodamente consultabile per **Sezioni**, che racchiudono i **Post** suddivisi per argomento. In **Stiamo Aspettando** vi raccontiamo quali titoli non vediamo l'ora di giocare e perché, in **Voci dalla Rete** troverete le notizie che ci hanno maggiormente colpito, mentre in **Arrivati e Installati** vi diremo cosa è arrivato sulle scrivanie della redazione, pronto per essere testato a fondo. **GMC nel Mondo** racconta dei viaggi, futuri o in corso, che ci portano a svelare i segreti dei giochi in uscita, mentre **Hardware** solleticherà il vostro palato di appassionati di tecnologia videoludica. **Mathom**, infine, è un angolo a tema libero, in cui sono racchiusi anche sogni a occhi aperti e brevi momenti di follia.

Ultimo Sondaggio

I **Sondaggi** lanciati dalla redazione vi chiedono di esprimere il vostro parere su argomenti che reputiamo importanti per la passione che ci unisce nel segno dei videogiochi su PC. Se volete partecipare al **Sondaggio** in corso, non dovete fare altro che registrarvi e votare.

Seguici su...

I social network su cui è presente GMC. Vi ricordiamo che la pagina "fan" ufficiale di Giochi per il Mio Computer su Facebook è: **Giochi per il Mio Computer – Pagina Ufficiale.**

GMC Sfogliabile

Una chicca per i lettori che ci seguono sul Blog. GMC vi offre un assaggio del **nuovo numero in edicola**, comodamente consultabile sfogliandone le pagine **in formato PDF**.





Subito sul Blog di GMC!

Per volare senza indugio sul nostro Blog, aprite il lettore di QR code del vostro smartphone e inquadrate questo codice con la fotocamera (istruzioni a pagina **12**).

WWW.GIOCHIPERILMIOCOMPUTER.IT

SCOOP
prima occhiata

WARHAMMER 40.000 SPACE MARINE

Un capitano degli Space Marine può temere i colpi degli Orki?

■ **SVILUPPATORE** Relic ■ **GENERE** Sparatutto terza persona
■ **CASA** THQ ■ **INTERNET** www.spacemarine.com

WARGAME D'AUTORE

Sono oltre vent'anni che "Warhammer 40.000" e la sua controparte fantasy raccolgono attorno ai tavoli migliaia di giocatori, tutti intenti a combattere battaglie tra umani, Elfi (nello spazio, si chiamano Eldar), Orki e altre razze come gli Eterei Tau o gli antichi e spietati Necron. Se volete saperne di più, puntate i vostri browser su: **www.games-workshop.com/gws/**

WARHAMMER 40.000: SPACE MARINE CI CONQUISTERÀ PERCHÉ:

- **Finalmente, un gioco d'azione ambientato nel mondo di "WH 40K" che sembra di buona qualità.**
- **È realizzato da Relic, specializzata negli strategici, ma che promette bene in ogni genere.**
- **Non sarà necessario saltellare da una copertura all'altra.**
- **Potremo massacrare da lontano o in corpo a corpo orde di Orki.**

SIAMO sicuri che molti tra i nostri lettori conoscono bene lo sfaccettato mondo di "Warhammer 40.000", il popolare gioco di miniature creato oltre vent'anni fa da Games Workshop, non fosse altro che per la quantità spropositata di videogiochi che sono nati ispirandosi direttamente a questo wargame.

Gli ultimi in ordine di tempo sono i vari *Dawn of War*, strategici dei maestri di Relic, che hanno rinnovato in diverse direzioni il concetto stesso di RTS. Tuttavia, se escludiamo un dimenticabile *Fire Warrior*, i titoli ambientati nella bellicosa galassia di "WH 40K" sono stati tutti degli strategici. THQ deve aver pensato di provare una strada nuova quando ha affidato agli stessi Relic *Warhammer 40.000: Space Marine*, che è totalmente improntato sull'azione frenetica e senza quartiere.

Impersoneremo, infatti, il capitano Titus degli Ultramarine, spedito con la sua armata su un mondo Forgia invaso dagli Orki. I mondi Forgia sono dei pianeti trasformati in gigantesche fabbriche, che costruiscono senza sosta corazze, armi e blindati per gli eserciti del vero Imperatore, quindi è fondamentale difenderli dai nemici dell'umanità.

"IN *SPACE MARINE* NON ESISTE ALCUN TIPO DI COPERTURA"

Space Marine è uno sparatutto in terza persona, dove Titus affronterà praticamente da solo le orde di Orki, anche se non mancheranno occasionali alleati che, però, non saranno mai sotto il nostro controllo diretto.
A differenza di molti sparatutto in terza persona, da *Gears of War* a *Wanted*, in *Space Marine* non esiste alcun tipo di "copertura": Titus non potrà quindi piazzarsi dietro una colonna diroccata o una piastra d'acciaio, e sparare ai nemici sicuro di non essere colpito. D'altro canto, Relic ha sottolineato che si tratta di una scelta ben precisa, considerando che l'immagine di un capitano degli Ultramarine che si "nasconde" dietro un ostacolo, per quattro Orki che gli sparano con le loro imprecise e "rocambolesche" armi, non appartiene al vero spirito di "WH 40K". Siamo completamente d'accordo, anche considerando che di sparatutto in terza con copertura ne abbiamo visti abbastanza, negli ultimi tempi. GIOCHI COMPUTER



Titus affronterà la marea verde anche con spade catenate e lame di energia: il corpo a corpo sarà molto frequente.



Il nostro eroe rifugge dalle coperture, ma i vili Orki non disdegnano la sicurezza di uno scudo metallico. Per fortuna, avremo un arsenale ben nutrito!



Le viscere del mondo Forgia aspettano di essere liberate: i livelli sono claustrofobici, e ricordano una gigantesca fabbrica abbandonata.



Non è escluso che alcuni livelli possano essere ambientati "sopra" il mondo Forgia: ci aspettiamo almeno un bell'abbordaggio!

DATA DI USCITA PRIMA METÀ 2011

PROFESSIONE SVILUPPATORE

- **Nome:** Relic
- **Provenienza:** Vancouver, Canada
- **Inizio carriera:** 1997
- **Storia:** Relic ha letteralmente scritto, negli ultimi 10 anni, la storia dei giochi strategici. Con i due *Homeworld* ha esplorato la possibilità di RTS collocati in uno spazio dimensionale, con un'ambientazione a metà strada tra "Star Wars" e "Galactica". Con il primo *Dawn of War* (relative espansioni e secondo capitolo) ha creato un solido strategico ambientato nel mondo di "WH 40.000", fedele al background delle regole, ma al tempo stesso divertente e immediato. Con *Company of Heroes* ha, poi, conquistato i fan della Seconda Guerra Mondiale.
- **Lo conosciamo per:** *Homeworld 1 & 2, Company of Heroes, Dawn of War 1 & 2, Impossible Creatures.*

ATTENDERE PREGO!
Titus sbarcherà sui nostri PC nella prima metà del 2011.

SCOOP
prima occhiata

THE SIMS 3 LATE NIGHT

Regolate le sveglie, perché sarà molto più eccitante realizzare i sogni, invece di dormire!

- **SVILUPPATORE** The Sims Studio
- **GENERE** Simulatore di vita
- **CASA** Electronic Arts
- **INTERNET** www.ea.com/games/sims-3-late-night

AVVENTORI ASSETATI

In *The Sims 3 Late Night*, se vi abituerete a certi ritmi, il vostro orologio biologico si regolerà di conseguenza, spostando il periodo in cui rimarrete attivi dal giorno alla notte. Il passo successivo sarà trasformarvi da creature notturne a predatori delle tenebre (previo "contagio" consenziente): tornano in scena, infatti, dopo un'assenza dai tempi dell'espansione *Nightlife* per *The Sims 2*, i vampiri! Lungi dall'essere mostri lugubri e inquietanti come li rappresentava il cinema di una volta (prima dell'avvento delle sanguisughe emo di "Twilight"), o individui con indosso il tradizionale costume di Dracula nella versione di Bela Lugosi (come nella precedente incarnazione per *The Sims 2*), i succhiasangue di *Late Night* sono affascinanti e accettati dalla comunità, persino ammirati e invidiati da qualcuno. Nessuno si prende la briga di scacciarli, ma loro, per natura, sono costretti a cacciare; la sete di sangue, comunque, non causa vittime (alla stregua di innocue punture di zanzare).

TIRERETE FINO A NOTTE TARDA CON *THE SIMS 3 LATE NIGHT*, PERCHÉ:

- Ballerete senza sosta e farete di tutto pur di entrare nell'area Vip.
- Sarete costretti a intrattenere la clientela fino alla chiusura del locale.
- Si fatica anche a essere famosi, attorniati da fotografi e adulatori.
- I vostro metabolismo potrebbe essere mutato a seguito di un contagio.

A chi appartiene la notte? Certo non a chi la trascorre dormendo.

Finora, per gli abitanti di *The Sims 3*, il tramonto ha segnato il termine delle giornate, ma con l'espansione *Late Night* sarà il varco per una nuova, entusiasmante, dimensione. Quale che sia il passatempo che v'indurrà a restare svegli, infatti, sarà all'insegna dell'edonismo: le ore piccole vi spalancheranno le porte di discoteche alla moda e club riservati a una clientela esclusiva. A patto che vi cimentiate nella scalata della piramide sociale e otteniate il lasciapassare per l'Olimpo delle celebrità, senza il quale sarete trattenuti sulla soglia dai buttafuori. Non è il caso, però, di spazientirsi; la vita dei Sims è tutto fuorché frustrante. Oltre a frequentare Vip (e diventarlo voi stessi), avrete l'opportunità di stare dall'altra parte del bancone, facendovi assumere come barman, esibendovi dal vivo affiancati da una band e, persino, rilevando un'attività e dedicandovi alla gestione di un locale. Quando sarete proprietari di un esercizio pubblico, potrete assegnare compiti al personale, ristrutturare gli spazi e arredare gli ambienti (prestando attenzione all'atmosfera che intendete creare, disponendo luci e combinazioni cromatiche).

Late Night invita, dunque, a volgere lo sguardo alle stelle: non solo in senso figurato, bensì alla volta celeste. L'azione si svolgerà, molto spesso, ai piani alti, nel vero senso della

"DIVENTATE CELEBRITÀ E ASSAPORATE FAMA E LUSSO"

parola: si può abitare in un appartamento o in un attico su un grattacielo e ammirare il panorama da una terrazza situata all'ultimo piano, sorseggiando cocktail, immersi in una vasca con idromassaggio. Il prezzo da pagare per un simile lusso, al di là del conto salato, è il rovescio della medaglia della fama; i paparazzi, per esempio, costituiscono una croce e delizia per le celebrità: invadenti e fastidiosi mentre si è all'apice della carriera, rari e preziosi quando si scivola nell'oblio.

La massa dei nottambuli si reca dove la musica è assordante e le piste da ballo sono gremite? In alternativa, potrete tentare di introdurvi in qualche festa privata, pur sprovvisti d'invito, convincendo chi controlla l'accesso o trovando una porta d'ingresso nascosta e senza vigilanza. La metropoli, così diversa dai tranquilli e sonnolenti quartieri con villette a schiera, propone soluzioni per tutti i gusti, dai bar malfamati ai posti più chic. Basterà prestare ascolto al passaparola tra abituali nottambuli per essere sempre al corrente dei luoghi più in voga del momento, inoltre, la rete metropolitana faciliterà i vostri spostamenti.

Late Night getta molta carne al fuoco, tra nuove carriere, scenari inediti, abiti estrosi, modelli di vita senza freni e comportamenti sfrontati. Infine, quanto a tematiche scottanti, si allude con discrezione a meccanismi di attrazione e seduzione, senza mai scadere nella volgarità. Quasi a dire che la notte è buia, sì, ma immacolata.

GIOCHI COMPUTER


Una nuova opzione ci permetterà di sfoggiare muscoli scolpiti e un fisico statuario.


Potremo intraprendere una carriera come barman e servire cocktail come abili giocolieri.


Per accedere all'area Vip dei locali si deve raggiungere un elevato livello di celebrità.


Suoneremo dal vivo insieme alla nostra band, oppure assolderemo un gruppo per esibirsi nel locale di nostra proprietà.

DATA DI USCITA 29 OTTOBRE 2010

PROFESSIONE SVILUPPATORE

- **Nome:** The Sims Studio
- **Provenienza:** Stati Uniti
- **Inizio carriera:** 2008
- **Storia:** Sono una divisione di programmatori costituita da Electronic Arts al fine di sviluppare espansioni e contenuti aggiuntivi per la serie *The Sims*. Il loro compito è quello di accogliere le richieste della comunità di appassionati e progettare novità che soddisfino i fan.
- **Lo conosciamo per:** Le espansioni di *The Sims 3*, *Travel Adventures* e *Ambitions*.

ATTENDERE PREGO!
Manca poco allo scoccare di una magica mezzanotte per i nostri Sims!



Le giornate sono più corte e, con l'inverno, il buio arriverà prima. Cosa significa, per noi giocatori? Più notti per giocare "a lume di monitor", con tutte le novità e le uscite dell'imminente stagione natalizia. E questo mese, iniziamo proprio con la notte di un certo Uomo Pipistrello…

GMC NEWS

Notizie e anticipazioni dall'universo dei videogiochi

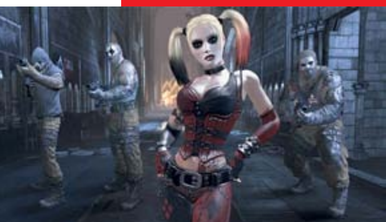
A cura di Fabio Bortolotti

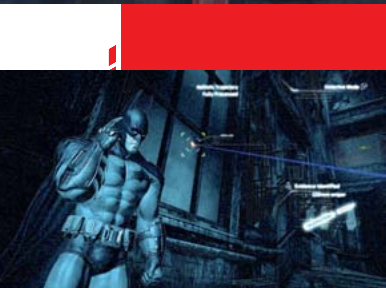
Azione

BATMAN: ARKHAM CITY

L'atteso ritorno del Cavaliere Oscuro è finalmente ufficiale.

GALLERY





DOPO lo straordinario successo di *Batman: Arkham Asylum*, Warner Bros. e DC tornano alla carica con *Batman: Arkham City*, in arrivo su console e PC entro la fine dell'autunno.

La responsabilità dello sviluppo ricade, ancora una volta, su Rocksteady Studios, che promette di replicare le straordinarie atmosfere del precedente episodio e di donare a Batman nuove abilità. Giocheremo all'interno delle mura fortificate di un quartiere nel cuore di Gotham City, gustando il misto di azione e furtività tipico dell'eroe mascherato. Batman avrà a disposizione nuovi gadget, come le bombe fumogene e il rivelatore di trasmissioni (da usare per individuare la sorgente dei segnali ricevuti), e potrà improvvisarsi Sherlock Holmes con la modalità detective. Attivandola, saremo in grado di analizzare le scene del crimine, risolvendo enigmi e confrontando i dati con il database criminale di Gotham: questa volta, però, l'interfaccia sarà ispirata alla realtà aumentata, per evitare che i giocatori si affidino interamente agli aiuti visivi anche nelle fasi d'azione.

Tra le altre novità avremo un sistema di combattimento migliorato, che permetterà l'uso dei gadget del nostro eroe e darà vita a incontri con più nemici contemporaneamente. Infine, Rocksteady ha annunciato la presenza di una modalità multiplayer, della quale però al momento non abbiamo dettagli, nemmeno sulla sua natura competitiva o cooperativa. Le immagini, in compenso, sono più eloquenti che mai, e lasciano sperare in un'altra grande avventura notturna, perfetta per i fan dell'Uomo Pipistrello, ma godibile anche per i semplici appassionati di videogiochi. Naturalmente, mentre il primo *Arkham Asylum* è stato una piacevole sorpresa, tutti si attendono molto da *Arkham City*, e Rocksteady dovrà lavorare al meglio per non deludere le aspettative.

GIOCHI COMPUTER



Silenzioso, letale e violento. L'eroe più oscuro di sempre è tornato!

"*Batman: Arkham City* è in arrivo su PC e console entro la fine dell'autunno"



Con un'immagine come questa, i fan di Batman saranno già in brodo di giuggiole.

Simulazione di vita

THE SIMS 3 BARNACLE BAY

Anche i Sims possono essere temibili pirati.

Il The Sims 3 Store debutta con il suo primo download a pagamento, l'isola piratesca di Barnacle Bay.

Usando i Sim Point che avete comprato investendo soldi del mondo reale, potrete scaricare questa piccola espansione, che include luoghi, oggetti e costruzioni a tema. Per essere precisi, ci saranno 18 oggetti esclusivi, il ristorante Hogan's Deep (per raffinate cene a base di pesce), un parco per pescare e un misterioso nascondiglio pirata, con tanto di moli abbandonati, reliquie e fantasmi (niente LeChuck, purtroppo). Dopo le tante espansioni fisiche, *Barnacle Bay* è senza dubbio l'inizio di una lunga serie di contenuti a pagamento per *The Sims 3*, che terranno impegnati tutti i mesi gli appassionati della serie.



Ora che i Sims possono fare i pirati, all'appello mancano solo i ninja.

Data di uscita: disponibile
Internet: http://store.thesims3.com

FPS

RESPAWN MULTIPIATTAFORMA

Il primo gioco di Respawn Entertainment anche su PC.

Ricordate la querelle tra Activision Blizzard e i capi di Infinity Ward?

In seguito all'uscita di *Call of Duty: Modern Warfare 2*, i due storici fondatori dello studio, Vince Zampella e Jason West, sono entrati in una feroce battaglia legale con Activision Blizzard, conclusasi con le loro dimissioni, con la fondazione del nuovo studio Respawn Entertainment sotto l'egida di EA, e con la diaspora di tanti elementi chiave di Infinity Ward stessa. Ora, mentre Activision lavora con Bungie (i creatori di *Halo*, che poco dopo il caso Infinity hanno firmato un accordo di esclusività con Activision Blizzard), Respawn Entertainment rivela il primo dettaglio sul suo nuovo progetto. È un dettaglio minimo, certo, ma per noi fan di mouse e tastiera è un'ottima notizia: il gioco sarà multipiattaforma e uscirà da subito anche su PC. Cosa sarà? Il nostro settimo senso punta tutto su un FPS bellico con ambientazione moderna/futuristica.



Jason West (a sinistra) e Vince Zampella (a destra), a capo di Respawn Entertainment, sono al lavoro su un progetto completamente nuovo.

Data di uscita: N.D.
Internet: www.respawn.com

USCIRÀ QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

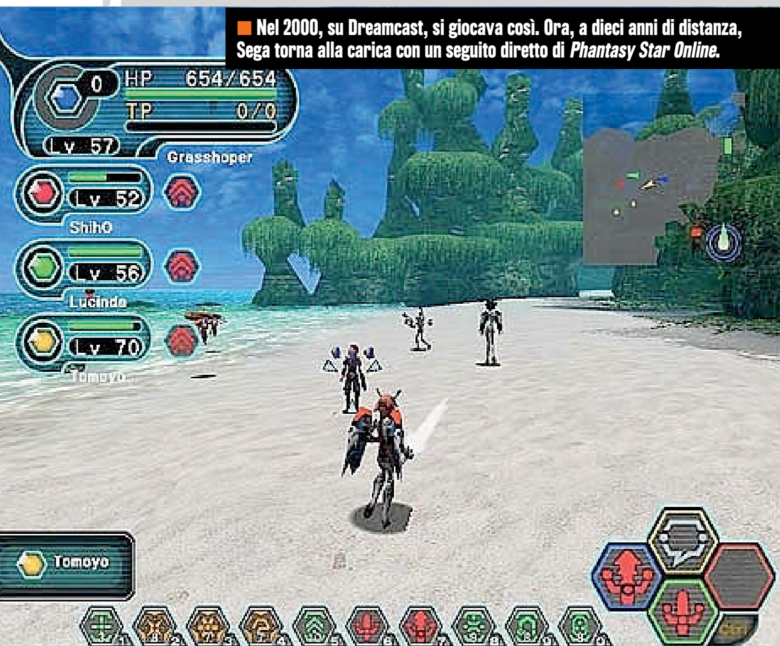
Legenda: Nuova Entrata ● è abbastanza probabile ● Ma ne siamo proprio certi? ● Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA	
007 Blood Stone	Activision Blizzard	Novembre	● (arancione)
Age of Empires Online	Microsoft	2011	● (verde)
Assassin's Creed: Brotherhood	Ubisoft	Inizio 2011	● (arancione)
Batman: Arkham City	Warner Interactive	Autunno	● (verde)
BioShock Infinite	2K Games	2012	● (rosso)
Brink	Bethesda	Autunno	● (arancione)
Call of Duty: Black Ops	Activision Blizzard	9 Novembre	● (verde)
Crysis 2	EA	25 Marzo	● (verde)
Dark Spore	EA	Febbraio 2011	● (arancione)
Dead Space 2	EA	25 Gennaio	● (verde)
Deus Ex: Human Revolution	Eidos	2011	● (rosso)
Diablo III	Activision Blizzard	2011	● (arancione)
Dragon Age II	EA	Marzo 2011	● (verde)
Duke Nukem Forever	Take Two	Metà 2011	● (arancione)
F.3.A.R.	Warner Interactive	Fine 2010	● (verde)
Fallout: New Vegas	Bethesda	Ottobre	● (verde)
Fable III	Microsoft	2011	● (arancione)
Final Fantasy XIV	Square Enix	Autunno	● (verde)
Ghost Recon: Future Soldier	Ubisoft	2011	● (arancione)
Guild Wars 2	NCsoft	2011	● (verde)
Half-Life 2: Episode 3	Valve	2011	● (rosso)
Homefront	THQ	2011	● (verde)
Hunted: The Demon's Forge	Bethesda	Inizio 2011	● (arancione)
I Pirati dei Caraibi: L'Armata dei Dannati	Disney Interactive Studios	Autunno	● (arancione)
Max Payne 3	Take Two	Fine 2010	● (rosso)
Medal of Honor	EA	Ottobre	● (arancione)
Might & Magic: Heroes VI	Ubisoft	2011	● (arancione)
Need for Speed Hot Pursuit	EA	Novembre	● (verde)
Rage	EA	2011	● (arancione)
Shogun 2: Total War	Sega	2011	● (verde)
Spec Ops: The Line	2K Games	2011	● (arancione)
Star Wars The Old Republic	EA	2011	● (verde)
Super Street Fighter IV	Capcom	2010	● (arancione)
The Sims: Medieval	EA	2011	● (arancione)
The Witcher 2	Namco Bandai	Metà 2011	● (arancione)
Test Drive Unlimited 2	Namco Bandai	2011	● (verde)
TRON: Evolution	Disney Interactive	Inverno	● (arancione)
True Crime Hong Kong	Activision Blizzard	Fine 2010	● (verde)
Warhammer 40.000: Space Marine	THQ	Metà 2011	● (arancione)
World of Warcraft: Cataclysm	Activision Blizzard	Fine 2010	● (verde)
XCOM	2K Games	2011	● (rosso)

MMORPG

PHANTASY STAR ONLINE 2

Sega torna a phantasticare sui mondi online.



Nel 2000, su Dreamcast, si giocava così. Ora, a dieci anni di distanza, Sega torna alla carica con un seguito diretto di *Phantasy Star Online.*

In occasione del Tokyo Game Show, Sega ha mostrato al pubblico il primo trailer di *Phantasy Star Online 2*.

Il filmato ha puntato tutto sulla nostalgia, ripercorrendo la storia dello spin-off online della serie (uno dei più grandi successi del Dreamcast, nonché precursore del gioco online su console), senza svelare nessun dettaglio significativo sulla nuova edizione. Sappiamo che sarà un seguito diretto del primo *Phantasy Star*, e che proporrà meccaniche da GdR online con dei combattimenti in tempo reale, proprio come l'originale. *Phantasy Star Online 2* è previsto in esclusiva su PC e, al momento, ha una data d'uscita fissata per il 2011 in Giappone. L'annuncio del gioco ha coinciso con il decimo anniversario della serie, che con tutta probabilità Sega festeggerà con ulteriori uscite dedicate a questo storico marchio, le cui origini affondano nel lontano 1987 su Sega Master System (non in versione online!).

Data di uscita: 2011
Internet: http://youtu.be/h_QaadCHNNU



Strategia

BRONZE

La strategia in Mesopotamia nell'Età del Bronzo.



Un look "vecchia scuola" e una giocabilità da strategico moderno? Il dado è tratto!

Shrapnel Games e Dreamspike Studios hanno annunciato *Bronze*, uno strategico a turni ambientato nell'Età del Bronzo, in Mesopotamia.

Il gioco ci metterà nei panni di un sovrano, scelto tra dodici civiltà diverse, e ci chiederà di costruire templi, città e fattorie, tenendo d'occhio dettagli come l'economia e l'esercito. Ogni civiltà avrà caratteristiche diverse, proprio come in *Civilization*, ma gli sviluppatori promettono un sistema più accessibile e immediato rispetto al cavallo da battaglia di Sid Meier. *Bronze* ha un look da gioco di dieci anni fa, ma potrebbe rivelarsi una chicca per gli appassionati di strategia che non pretendono una grafica all'avanguardia. Si tratterà di un'uscita dedicata interamente al mercato dei giochi scaricabili e, come tale, potrebbe avere anche un prezzo piuttosto basso (non ancora annunciato, al momento di andare in stampa). La data d'uscita non è ancora ufficiale, ma è lecito aspettarsi *Bronze* prima dell'arrivo del panettone.

Data di uscita: 2010
Internet: www.shrapnelgames.com/Dreamspike_Studios/BRZ/BRZ_page.html

Azione

DEAD MEETS LEAD

Capitani coraggiosi contro zombi numerosi.



Il gioco orbiterà interamente intorno a combattimenti con spada e pistola. L'azione sarà freneticamente in tempo reale.

La moda dei videogiochi a base di zombi sembra destinata a non fermarsi, come dimostra anche il nuovo annuncio di Keldin Interactive, che ha presentato *Dead meets Lead*.

Si tratta di un gioco d'azione in terza persona, nel quale il comandante di una nave naufragherà su un'isola che, per pura combinazione, è piena zeppa di zombi. Il lato più interessante riguarda senza dubbio l'ambientazione, che punta sul fascino del XVIII secolo, quasi a seguire il successo editoriale di "Orgoglio e Pregiudizio e Zombie" (geniale rilettura in chiave non-morta del classico di Jane Austen). Il gioco uscirà solo su PC, e darà presto il via a una Beta chiusa. Tenete d'occhio il sito ufficiale, e vedete se riuscite ad accaparrarvi un posto: pur nella sua semplicità, *Dead meets Lead* potrebbe rivelarsi una piacevole sorpresa.

Data di uscita: 2011
Internet: www.deadmeetslead.com

Giochi dal passato

GOOD OLD GAMES

Il sito di digital distribution per retrogamer esce dalla fase Beta.

Il team di Good Old Games, il sito di digital distribution che propone vecchi giochi per PC ottimizzati per i nuovi sistemi (senza DRM), ha giocato un buffo tiro ai propri fan.

Tra il 19 e il 22 di settembre, infatti, ha annunciato l'imminente chiusura, sfruttando anche i canali dei social network per spargere il più possibile la voce. Alla fine, invece, si è scoperto che la chiusura del sito era solo un equilibrismo pubblicitario, pensato per far parlare il più possibile dell'uscita dalla fase Beta, accompagnata tra l'altro dal lancio del primo *Baldur's Gate* a 9,99 dollari. Una manovra dai dubbi risultati, che ha suscitato preoccupazione in tutti i fedeli utenti cascati nella burla. Che senso ha promuovere un servizio di dowload digitale facendo balenare davanti ai propri utenti il loro più grande timore (ossia, la perdita dei giochi acquistati in caso di termine del servizio)?



Baldur's Gate, uno dei GdR più acclamati di sempre, è il testimonial del secondo lancio di GOG.

In ogni caso GOG è tornato, non è più in fase Beta, ed è più forte che mai. Se avete un cuore rétro e non vi siete offesi, fateci un giro.

Internet: www.gog.com

Strategia

MEN OF WAR E PATRICIAN IV

FX Interactive prosegue con la sua strategia.

FX Interactive continua a sfornare giochi puntando sulla sua politica di prezzi concorrenziali, giochi tradotti in italiano e ricche confezioni.

Ha recentemente annunciato, infatti, il prossimo debutto di un'edizione "completa" dello strategico in tempo reale *Men of War*, in cui saranno contenuti sia il gioco base, sia l'espansione *Red Tide* (recensita su GMC di febbraio e meritevole di un 8). A questa uscita, attorno a fine novembre, si accosterà quella di *Patrician IV*, che farà la felicità di tutti gli appassionati della nota saga di gestionali storici. Di quest'ultimo, attendetevi una dettagliata recensione su uno dei prossimi numeri di GMC.

Azione

HARRY POTTER E I DONI DELLA MORTE – PARTE 1

La saga del maghetto volge al termine e assume tonalità sempre più cupe.

I giorni dell'infanzia a Hogwarts sono un lontano ricordo per Harry Potter, cui non sono mai mancati ostacoli da superare, ma niente a confronto della battaglia finale contro Voldermort.

Quest'autunno, in concomitanza con la prima parte del film che chiude la saga, nata dai libri di J. K. Rowling, sarà distribuito il relativo videogioco. Fedele all'evoluzione dell'eroe, divenuto maturo, la simulazione ricalcherà le tonalità cupe della trama, pur procedendo su un binario narrativo parallelo. Per ricreare l'atmosfera, i programmatori hanno sviluppato un motore grafico in grado di rendere al meglio gli effetti particellari degli incantesimi e la fisica che regola l'interazione con



l'ambiente. La bacchetta magica servirà ad attaccare, difendersi e intervenire sulla realtà circostante. Ricorreremo anche a pozioni e avremo il Mantello dell'invisibilità. Affronteremo sfide di varia natura: le missioni prevedono molteplici soluzioni e l'offerta spazierà tra duelli arcani ed enigmi.

Data di uscita: Novembre
Internet: harrypotter.ea.com/IT/

PILLOLE

INCEPTION, IL VIDEOGIOCO

Il film che sta sbancando i botteghini di tutto il mondo potrebbe diventare un videogioco. Lo dice lo stesso Christopher Nolan, il regista: "Stiamo pensando a un gioco ambientato nel suo mondo, che potrebbe avere tutte quelle idee non hanno trovato spazio nel film. Qualcosa di cui stiamo parlando e a cui pensiamo sul lungo periodo, tra un paio d'anni."

SI GIOCA A LUCCA

Lucca Games è la tradizionale manifestazione legata al mondo dei videogiochi, all'interno della fiera del fumetto Lucca Comics. Quest'anno si tiene nella città toscana dal 29 ottobre al 1 novembre e le case di produzione vi sbarcheranno in forze, con numerose presentazioni di alcuni tra i titoli più attesi della stagione. Si spazia da *Call of Duty: Black Ops*, *James Bond 007: Blood Stone* e *Star Wars: Il Potere della Forza 2* di Activision Blizzard, per poi passare ad *Assassin's Creed Brotherhood* e *Tom Clancy's H.A.W.X. 2* di Ubisoft, senza dimenticare *Dead Space 2*, *Need for Speed Hot Pursuit* di EA. Se volete rifarvi gli occhi e sentire parlare di videogiochi, l'appuntamento è fissato.

ZOMBIE OF DUTY

Ricordate la divertente modalità con gli zombi di *Call of Duty: World at War*? Attraverso Twitter, gli sviluppatori di Treyarch accennano alla possibilità di una simile modalità cooperativa anche in *Call of Duty: Black Ops*.

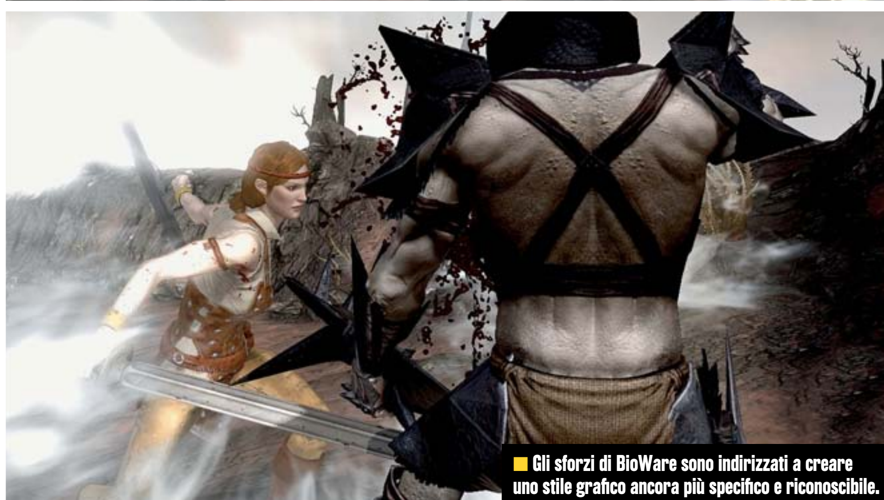
ISTANTANEA SU: *DRAGON AGE 2*

- **Casa:** EA
- **Sviluppatore:** BioWare
- **Genere:** Gioco di ruolo
- **Requisiti di sistema:** Per ora, non c'è nulla di ufficiale, ma da quello che abbiamo visto un PC che faceva girare *DAO* bene non avrà molte difficoltà a ospitare il seguito
- **Internet:** http://dragonage.bioware.com
- **Nei Negozi:** 11 marzo 2011
- **Perché aspettarlo:** BioWare è maestra nel raccontare le storie; tutti i titoli prodotti dal team canadese sono stati dei capolavori almeno sotto questo aspetto, da *KOTOR* a *Mass Effect*, dagli ormai mitici *Baldur's Gate* a *Dragon Age*. Speriamo solo che il gioco non venga "annacquato" troppo nel tentativo di renderlo appetibile a chi i GdR li vuole giocare con un tasto solo del joypad.



Raccontata la prima volta, la battaglia contro la Prole Oscura sembra troppo facile...





Gli sforzi di BioWare sono indirizzati a creare uno stile grafico ancora più specifico e riconoscibile.

UN PERSONAGGIO UNICO

Per quello che sappiamo ora, in *Dragon Age 2* impersonerete Hawke, un leggendario eroe che combatterà la Prole Oscura per oltre 10 anni in tutto il reame. Al contrario di *Origins*, dove potevate scegliere classe e razza del vostro alter ego, ed erano presenti addirittura degli "inizi" diversi, oltre che dei finali alternativi, nel secondo episodio sembra che non sarà consentito cambiare la razza di Hawke, il quale sarà sempre umano. Potrete scegliere, invece, il sesso e la classe, decidendola tra le consuete Mago, Ladro e Guerriero (anche se poi sarà possibile optare per delle specializzazioni, come in *Origins*). Inoltre, le abilità del personaggio si svilupperanno ad "albero": mentre nel primo episodio era presente una valanga di abilità, ognuna con quattro gradi di specializzazione successivi, in *DA 2* ci saranno dei "bivi" mutualmente esclusivi.

DRAGON AGE 2

BioWare ascolta i suoi fan. **Paolo Paglianti** spera che scelga quelli giusti...

LA SECONDA ERA DEI DRAGHI

Uno spettacolare trailer di *Dragon Age 2* vi attende: basta aprire il lettore di QR code del vostro smartphone e inquadrare questo codice con la fotocamera (istruzioni a pagina 12).



NON è la prima volta che uno sviluppatore presenta un suo nuovo gioco affermando di averlo sviluppato in base ai consigli raccolti nelle pieghe della Grande Rete.

Tuttavia, essendo lo sviluppatore BioWare e il gioco *Dragon Age 2*, il nostro primo istinto è stato quello di essere preoccupati. Chi vi scrive giudica il primo *Dragon Age* un ottimo GdR e non gradirebbe trovarsi con un seguito sviluppato in base agli anatemi spediti via forum, considerando che il passatempo principale di *certi* giocatori è insultare indiscriminatamente tutto quello che esce, piuttosto che installare i giochi e giocarci per davvero.

Il demo di *Dragon Age 2* cui abbiamo assistito mostrava una sezione iniziale del seguito, in cui il protagonista Hawke, un guerriero umano, faceva strage di Prole Oscura, un po' come i semi-divini eroi omerici massacrano i "normali" umani nell'"Iliade". La quantità di sangue corrotto versato in meno di cinque minuti faceva impallidire qualsiasi livello del primo *Dragon Age*. Ci stavamo giusto chiedendo se questa non fosse la risposta di EA a *Diablo*, quando sono apparse due figure. Erano Cassandra e Veric, e si stavano raccontando la storia di Hawke. Veric, narrando l'inizio delle gesta del nostro nuovo eroe, era stato un po' troppo "poetico" e, come succede spesso, aveva esaltato la storia rendendo Hawke un guerriero talmente potente, da riuscire a massacrare un'orda di Prole Oscura praticamente da solo, compreso un enorme Ogre – il fratellone di quelli che, nel primo *Dragon Age*, erano i "carri armati" della Prole.

Veric, allora, ha raccontato di nuovo la storia, e ci siamo ritrovati nella medesima ambientazione, con qualche piccola differenza: i compagni di Hawke morivano, questa volta, e su quella collina in cui, prima, lui e la sua compagna Bethany avevano massacrato mezzo esercito nemico, la sorte dei due eroi sembrava segnata, finché non è arrivato un drago a spazzare via i nemici. Il drago ha osservato pensieroso il gruppetto di amici, poi si è trasformato in una donna: chi ha giocato al primo *Dragon Age* avrà riconosciuto la mutaforma Flameth.

La strega ha proposto un patto a Hawke e Bethany: li avrebbe fatti fuggire dalla zona infestata dalla Prole Oscura comodamente in groppa a se stessa formato dragone, se in cambio avessero consegnato un "pacchetto". E sappiamo che *non* erano lettere d'amore!

La tecnica narrativa di *Dragon Age 2* vede, dunque, una "storia raccontata da una storia". Vivremo le nostre avventure rendendo reale la narrazione tra il duo Veric e Cassandra, un po' come succede in *Drakensang 2*. Tuttavia, siamo convinti che BioWare non ci farà vivere ogni singola porzione della vicenda due volte, come è successo nel demo – sarebbe un po' noioso. A questo proposito, gli sviluppatori ci hanno fornito qualche indizio affermando



ASPETTANDO IL DOMANI

Il modo migliore per attendere il secondo episodio di *Dargon Age* è di giocarsi il primo. L'avete già concluso? Allora, fatevi un bel regalo e comprate i DLC, i contenuti scaricabili che aggiungo un quintale di nuove storie e avventure. *Leliana's Song* e *Witch Hunt* raccontano il passato e il futuro di due delle vostre compagne più affascinanti, mentre *Darkspawn Chronicles* vi fa addirittura passare dall'altra parte della barricata, mettendovi al servizio della Prole Oscura. *Return to Ostagar, The Warden Keep* e *The Stone Prisoner* "completano" la mappa e la storia del titolo originale. E *Awakening*, l'espansione più completa, aggiunge una mini avventura di circa sei ore che non ha molto da invidiare alla trama principale.

I programmatori stanno seguendo i consigli espressi dai fan sui forum.

Il protagonista sarà invariabilmente un umano: potrete scegliere classe e sesso, però.

IL MONDO LÀ FUORI

Una delle poche critiche che possiamo rivolgere al primo *Dragon Age Origins* riguarda la grafica. Ricordiamo ancora, con un certo sgomento, gli alberi che abbiamo osservato dalla fortezza dei Custodi, che sembravano delle costruzioni monocolore in LEGO viste da non troppo lontano. BioWare, com'era prevedibile, ha deciso non solo di migliorare l'aspetto grafico del gioco, ma di dare un'identità più marcata a *Dragon Age 2* e al suo universo. Per questo motivo ha deciso di cambiare la direzione artistica del progetto. Se, da una parte, siamo felici di questa notizia, dato che l'aspetto estetico è sempre importante, speriamo comunque che gli sforzi dei prossimi sei mesi siano concentrati sulla trama, sui combattimenti e sull'anima del GdR, dato che se decideremo di comprare *DA 2* e non *Crysis 2*, a marzo, sarà perché vogliamo delle belle storie, non delle storie graficamente belle.

"LA TECNICA NARRATIVA DI *DRAGON AGE 2* VEDE UNA STORIA RACCONTATA DA UNA STORIA"

che l'esperienza di *Dragon Age 2* sarà più "compressa" rispetto al titolo originale, sebbene l'intervallo di tempo considerato sia decisamente più esteso – essendo la storia di Hawke lunga almeno 10 anni. Questo perché verranno "tagliate" le parti meno attive e più noiose delle sue imprese: anche in questo caso, provenendo da BioWare, questa affermazione non ci preoccupa. L'azienda di Edmonton non è seconda a nessuno nel raccontare le storie.

Nel demo abbiamo visto anche i nuovi dialoghi, che sfruttano un'interfaccia simile a quella di *Mass Effect 2*, con un'aggiunta: per rendere immediatamente comprensibile ai giocatori se una frase sia "positiva" o "negativa", sono presenti delle icone auto esplicative. Ricordando l'affermazione con cui ha esordito BioWare, e cioè di voler ascoltare il feedback dei suoi fan, ci chiediamo chi non abbia completamente capito le frasi del primo episodio, dato che il loro significato ci è sempre sembrato lampante. Un'altra modifica riguarda il sistema di combattimento: e qui, onestamente, siamo già più inquieti. *Dragon Age* poteva essere affrontato, su PC, come un *Diablo* particolarmente ricco, configurando al minimo la difficoltà e giocando da dietro le spalle del protagonista, oppure come uno strategico dei più raffinati, in cui tutte le battaglie andavano accuratamente pianificate. Ricordiamo ancora, con una certa soddisfazione, come è stato difficile superare alcuni scontri, in cui una palla di fuoco ben piazzata e una combinazione di abilità del nostro guerriero hanno risolto una situazione apparentemente disperata.

Dragon Age, come abbiamo scritto nella nostra recensione, è un GdR che ricorda i combattimenti di *Baldur's Gate*, e non certo per un caso fortuito. BioWare aveva annunciato di voler mettere mano al suo sistema di combattimento, e il risultato, a meno di sei mesi dalla data di pubblicazione prevista del gioco, è la Tactical 2.0. Su PC, i programmatori giurano che è rimasto tutto identico, tranne la possibilità di vedere l'area di gioco dall'alto. In sostanza, l'unica modifica riguarda la mobilità della telecamera, quindi potremo girare per il campo di battaglia e impartire catene di ordini ai nostri personaggi, ma non gettare uno sguardo d'insieme sullo scontro. Francamente, se da una parte siamo rincuorati di sapere che la versione PC sarà sviluppata "ad hoc", dall'altra viviamo questa modifica con un certo disappunto, dato che non comprendiamo quale sia il motivo per cui dobbiamo rinunciarci.

Per il momento, oltre a rivolgere una preghiera silenziosa agli dei di Ostagar affinché puniscano chi si è lamentato della vecchia interfaccia sui forum (ma un po' anche chi dà loro retta), non ci resta che aspettare e sperare che le novità siano solo positive.

GIOCHI COMPUTER


A differenza dell'originale, in *Guild Wars 2* potremo scegliere la razza del personaggio, oltre che la professione.




Alcuni boss saranno tra le creature più grosse mai apparse in un MMORPG.

ISTANTANEA SU: *GUILD WARS 2*

- **Casa:** NCsoft
- **Sviluppatore:** ArenaNet
- **Genere:** Gioco di ruolo online
- **Requisiti di sistema:** CPU 3 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 256 MB RAM
- **Internet:** www.guildwars2.com
- **Nei Negozi:** 2011
- **Perché aspettarlo:** *Guild Wars* è stato l'unico MMORPG capace di opporsi al "titano" *World of Warcraft*, nonché uno dei pochi capaci d'introdurre nuove idee veramente azzeccate in un genere che stava diventando un po' stantio. Quanto abbiamo saputo finora di *Guild Wars 2* mostra che gli sviluppatori non hanno perso il talento per trovare nuove strade capaci, al tempo stesso, di rinverdire il genere e di andare incontro ai desideri dei giocatori.

CAOS CONTROLLATO

ArenaNet definisce i combattimenti in *Guild Wars 2* "caos controllato". La possibilità per i giocatori di cambiare i propri ruoli in tempo reale e una varietà di situazioni contingenti, legate al tipo di avversario incontrato e all'ambiente in cui si svolge la battaglia, genereranno una situazione perennemente mutevole, cui i partecipanti dovranno continuamente adattarsi. E, parlando di ambiente, sarà ora possibile utilizzare... parti di esso per combattere! Non sappiamo se i progettisti hanno visto i film di Jason Bourne (dove il protagonista massacra gli avversari con un libro afferrato per caso), ma è certo che potremo, per esempio, afferrare e scagliare rocce e macigni: quando compiremo un'operazione di questo tipo, le icone delle abilità legate agli equipaggiamenti che impugneremo cambieranno, adeguandosi al tipo di arma improvvisata che staremo sfruttando.



GUILD WARS 2

Un carico di novità sui personaggi delle prossime "Guerre delle Gilde"!

PROFESSIONI PER GILDE

Nel momento in cui andiamo in stampa, ArenaNet ha ufficialmente annunciato solo quattro professioni per *Guild Wars 2*: Guerriero, Elementalista, Necromante e Ranger. Rispetto al primo gioco, dunque, mancano il Monaco e l'Ipnotizzatore – anche se non è escluso che tali classi verranno annunciate in seguito.

IN preparazione del lancio del suo nuovo MMORPG, seguito del riuscito *Guild Wars*, NCsoft ne sta gradualmente svelando i vari aspetti.

Dopo una dettagliata anteprima su quanto potremo aspettarci in merito alla peculiare "campagna dinamica" che caratterizzerà il gioco (di cui abbiamo scritto nel luglio scorso) ora è il turno dei personaggi. I creativi di NCsoft, come vedremo, stanno profondendo tutto il proprio impegno per far sì che la creazione e gestione di ogni personaggio che interpreteremo rappresenti un'esperienza mai vista prima nel mondo dei GdR online.

Il primo passo compiuto dai progettisti di ArenaNet è stato quello di analizzare i tradizionali "ruoli" che un personaggio può interpretare all'interno di un gruppo. Questi sono stati identificati come, sostanzialmente, tre: il tank (ovvero, tutte le professioni che rendono capaci di assorbire un'enorme quantità di danni), il guaritore, e i personaggi che, pur essendo fragili nel corpo a corpo, sono in grado di infliggere un copioso ammontare di ferite (come Maghi e Ladri). Finora, hanno notato ad ArenaNet, un giocatore era, di fatto, limitato nelle scelte di combattimento dal ruolo principale del proprio personaggio: mentre un Sacerdote poteva senza dubbio improvvisarsi guerriero, se la necessità lo richiedeva, abbandonare il proprio ruolo di guaritore in assenza di tale necessità sarebbe stato un grave errore tattico.

Così, per *Guild Wars 2* è stato studiato un sistema che consentirà ai giocatori di agire in battaglia con maggiore flessibilità, pur mantenendo un'identità unica per ogni professione – e la chiave di tutto sarà il nuovo ruolo assegnato agli equipaggiamenti. *Guild Wars*, lo ricordiamo, è un gioco basato sulle abilità che gli eroi acquisiscono man mano che progrediscono di livello (con tale parola intendiamo sia modalità di attacco e difesa speciali, sia i vari tipi di incantesimi), e sul modo con cui esse vengono combinate. Il tutto è intessuto in un sistema che ricorda un po' una versione virtuale dei combattimenti che si svolgono sul tavolo del soggiorno nei giochi di carte collezionabili. Nel secondo episodio, oltre che sulla professione, le abilità disponibili saranno basate anche su ciò che il personaggio impugna in un determinato momento.

Immaginiamo un guerriero armato di ascia: questo oggetto farà apparire sullo schermo le icone di tre abilità di attacco. Se lo stesso personaggio, nell'altra mano, deciderà di impugnare uno scudo, accanto a esse appariranno altre due icone che consentiranno manovre difensive. In linea generale, un'enorme spada a due mani consentirà a un personaggio di infliggere danni a scapito della difesa (cinque abilità dedicate all'attacco), ma, in caso di necessità (per esempio, un compagno in difficoltà) l'eroe potrà passare alla combinazione "ascia & scudo" e modificare il proprio ruolo in uno più vicino al concetto di tank.

Naturalmente, sia le armi, sia il loro impiego varieranno in base alla professione. Gli Elementalisti (maghi tradizionali), per esempio, non potranno utilizzare scudi. Ranger e Guerrieri saranno



In casi disperati un guerriero preparato potrà improvvisarsi guaritore.

STORIE E SEGRETE

Il mondo di *Guild Wars 2* sarà costellato da colossali dungeon, ognuno dei quali caratterizzato da una forte componente narrativa. Come abbiamo accennato in passato, la trama generale del gioco sarà centrata su una leggendaria gilda di eroi e sulla loro misteriosa fine. Ogni dungeon fornirà un pezzo del "puzzle" sugli eventi inerenti alla loro scomparsa, permettendo ai personaggi di svelare progressivamente cosa sia accaduto ai cinque mitici campioni e, forse, di ritrovarli. Il fatto interessante, però, è che una volta completata la parte "narrativa" del dungeon verrà sbloccata una nuova modalità, detta Esplorazione, nella quale si ripercorreranno gli stessi luoghi, ma con incontri ed eventi differenti. Questi, a loro volta, getteranno ulteriore luce sul ruolo che il luogo ha avuto nella storia generale del mondo.





Nel gioco ci saranno eventi scatenati dalla "storia personale" dei singoli personaggi.

IL GIOCO FUORI DAL GIOCO

Guild Wars 2 permetterà ai giocatori di connettersi al gioco anche da piattaforme "esterne" al PC, come un iPhone o un iPad. Un demo presentato da ArenaNet ha mostrato come sia possibile fare apparire sullo schermo una mappa del mondo di gioco, con evidenziata la posizione dei nostri amici e gli eventi che stanno affrontando. È inoltre consentito chattare con loro (anche se ci troviamo, nel frattempo, bloccati su un autobus o all'aeroporto), mostrare le statistiche personali dei personaggi e altre informazioni. ArenaNet precisa che questa è solo la punta dell'iceberg, e che un'intera sezione del team di sviluppo è già stata assegnata al compito di sfruttare le potenzialità dei nuovi gadget tecnologici.

"LE ABILITÀ DI COMBATTIMENTO VARIERANNO IN BASE ALL'EQUIPAGGIAMENTO"

liberi di avvalersi di archi, ma mentre i secondi impiegheranno un più brutale approccio alla "spara nel gruppo", i primi riusciranno a impiegarli con maggiore eleganza, e a "cecchinare" i bersagli prescelti con precisione.

Prima di ogni missione, i personaggi dovranno decidere come equipaggiarsi, in base alle informazioni ricevute sulla stessa e alla composizione del gruppo. Saranno disponibili due "set" di armi e sarà possibile passare dall'uno all'altro in ogni momento, ma non verrà consentito di modificarli prima della fine dell'avventura. L'eccezione è costituita dagli Elementalisti, che avranno a disposizione un solo set, ma che in compenso potranno cambiare in ogni momento la natura dell'elemento da cui traggono potere per gli incantesimi (Aria, Acqua, Terra o Fuoco).
Abbiamo visto, dunque, come cinque delle abilità disponibili al personaggio in *GW 2* saranno determinate da ciò che egli decide di impugnare. Ogni eroe, però, come nel primo *GW*, potrà accedere a dieci di esse durante l'avventura. Le altre cinque includeranno un talento di "auto-guarigione" utile per le emergenze, tre abilità legate alla professione, e una d'élite, molto potente ma che, quando utilizzata, richiederà diverso tempo prima di ricaricarsi.

Durante le loro avventure i personaggi visiteranno terre vecchie (per chi conosce l'originale *Guild Wars*) e nuove. Per esempio, le Catacombe di Ascalon sono una gigantesca segreta che ci riporta nelle profondità del continente in cui fu ambientato il primo capitolo della serie. Non mancheranno mostri di vario tipo, dagli umili combattenti di linea (che tanto umili non saranno, se parliamo di un dungeon pensato per, mettiamo, personaggi di livello 30-40) ai boss. Questi ultimi possono essere creature di dimensioni assolutamente spaventose, come un demone d'ombra "alto dodici piani", mentre altri saranno semplicemente molto abili. Basti dire che nelle Catacombe incontreremo gli spettri di coloro che furono Maestri dei personaggi in *Guild Wars*, e lo spettro di un Maestro Ranger può far piovere sul gruppo più frecce che tutte quelle scagliate dagli arcieri inglesi ad Agincourt.

Inutile dire che più cose sappiamo del nuovo *Guild Wars 2*, più non vediamo l'ora di immergerci nuovamente nelle terre create da ArenaNet – al punto che, nel frattempo, abbiamo reinstallato la collezione completa del primo titolo. Se tutto va bene, gli eroi del gioco entreranno in azione entro la prima metà del 2011.



ISTANTANEA SU: *FABLE III*

- **Casa:** Microsoft Game Studios
- **Sviluppatore:** Lionhead Studios
- **Genere:** Gioco di ruolo/ Azione
- **Requisiti di sistema:** CPU Dual Core, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB
- **Internet:** http://lionhead.com/Fable/FableIII
- **Nei Negozi:** La versione Xbox 360 arriverà in ottobre, mentre quella PC probabilmente uscirà nel 2011
- **Perché aspettarlo:** Per scoprire una nuova dimensione morale nei giochi di ruolo.



Tradire il proprio amore, o danneggiare degli innocenti? Scelte morali difficili come questa saranno il tema di *Fable III*.





Fable III incoraggia uno stile di gioco eclettico, dando modo di sfruttare sempre tutte le armi disponibili.

E IL SECONDO EPISODIO?

La versione Xbox 360 di *Fable III* permette di importare il proprio salvataggio di *Fable II*, che influenzerà alcuni aspetti del mondo di gioco. E su PC? Non essendo uscito *Fable II*, implementare una simile funzione sembra piuttosto improbabile. Eppure, considerando che si tratta di una proprietà intellettuale di Microsoft, l'uscita del secondo episodio, a completamento della serie, avrebbe perfettamente senso. Purtroppo, però, tutto tace. Durante la nostra recente visita londinese abbiamo chiesto in lungo e in largo allo staff di Lionhead, ricevendo tante risposte tutte diverse tra loro. Siamo andati dai classici "no comment" ai più amichevoli "non possiamo parlarne", per chiudere con dei deprimenti "non ci sono piani per *Fable II* su PC". Il totale silenzio di Microsoft, però, rimane sospetto, e qualcosa ci spinge a credere che non sia detta l'ultima parola.

FABLE III

La critica della morale secondo Peter Molyneux.

MEGLIO DEI MENU

In *Fable III*, per cambiare armi e vestiti ci si teletrasporta all'istante in una particolare stanza, dove il nostro maggiordomo ci intratterrà con il suo humour inglese, dandoci consigli sull'equipaggiamento e commentando le noster scelte. È un sistema agile e divertente, che permette di accedere in pochi secondi a tutto quello che serve per completare le missioni.

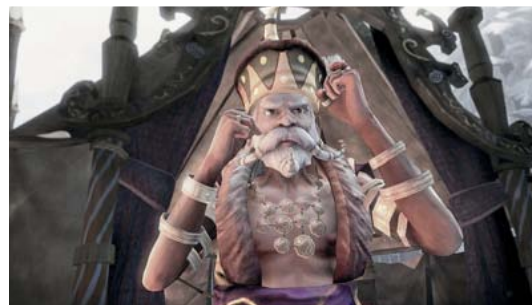
DA quando BioWare ha portato in primo piano le scelte morali nel mondo dei GdR digitali, in molti hanno cercato di esplorare a fondo questa interessante meccanica, ma con scarsi risultati.

L'avventura si riduce a una serie di bivi molto chiari e decifrabili, dove una scelta è chiaramente buona e l'altra è palesemente malvagia. Come ben sappiamo, però, il mondo reale non è composto da decisioni binarie: la nostra intelligenza morale affronta quotidianamente tante zone grigie, dovute al fatto che i problemi hanno variabili complesse e non misurabili come i sentimenti.

Per questo le nostre prime ore con *Fable III* ci hanno positivamente stupito, superando con eleganza i limiti storici dei sistemi morali dei videogiochi. Peter Molyneux, nonostante i suoi alti e bassi, ha sempre esplorato a fondo le implicazioni del libero arbitrio dei giocatori, cercando di plasmare dei mondi che rispondessero in maniera sensata alle diverse decisioni. Ora, sin dall'introduzione dell'avventura, è chiaro come la nuova chiave di volta del sistema siano i sentimenti, studiati fin nei minimi dettagli, dalle strette di mano alle tempistiche.

Il nostro eroe (o la nostra eroina), è il figlio minore del protagonista di *Fable II* (gioco mai arrivato su PC), nonché fratello dell'attuale sovrano di Albion. Il reame sta attraversando una grande rivoluzione industriale, che come da copione affianca al progresso tecnologico un sensibile peggioramento nelle condizioni di vita dei lavoratori. Il re, in tutta risposta, adotta atteggiamenti da despota e reprime con violenza le manifestazioni popolari. Non appena assumeremo il controllo del nostro personaggio, avremo modo di affezionarci alla sua dolce fidanzata, che prenderemo per mano nei giardini del castello, scoprendone la bellezza e la bontà d'animo. Incontreremo, poi, dei rappresentanti del popolo, intenti a raccogliere firme per una petizione in favore dei lavoratori: ci parleranno delle loro difficoltà, della miseria e, soprattutto, della violenza e dell'arroganza di nostro fratello. Poi, dopo un breve tutorial di combattimento, davanti all'ingresso del castello si raduna una manifestazione di protesta, che Logan (questo il nome del nostro odiato parente) decide prontamente di reprimere nel sangue. Il nostro eroe, insieme alla sua fidanzata, protesta, e il perfido fratello decide di prendere per le corna la sua insubordinazione: "Credi che non governi bene? Metti in discussione il mio potere? Allora oggi ti darò il potere che tanto desideri!".

Poco dopo, siamo convocati nella sala del trono, dove Logan ha allestito un agghiacciante spettacolo. Da un lato della stanza c'è la nostra bella, mentre dall'altro



POLLICINO
Volendo, il percorso da seguire per completare la quest attiva verrà evidenziato da una scia luminosa. Un'idea semplice ma efficace, mutuata direttamente da *Fable II*. Chi vuole un'esperienza più classica, però, potrà disabilitare questo tipo di aiuto, affidandosi interamente alla mappa.

La magia è ottima per gli effetti ad area, ma funziona anche sulla distanza.

Ecco l'infame Logan, nostro fratello nonché sovrano di Albion.

FINCHÉ GAME OVER NON VI SEPARI

La modalità cooperativa di *Fable III* è pensata per lasciare ampia libertà d'azione ai due partecipanti, che secondo i casi avranno modo di lavorare insieme o di allontanarsi in zone diverse della mappa. Volendo, inoltre, sarà possibile sposare altri giocatori, condividendo una casa e tutti i soldi in piena comunione dei beni. Realistico, vero? Ma si parla sempre di un videogioco, quindi potrete divorziare da un comodo menu (perdendo soldi, naturalmente), e sposare quanti giocatori vorrete.

siedono i leader dei manifestanti. "Oggi qualcuno morirà", spiega Logan, "e sarai tu a scegliere chi." La nostra amata o i rappresentanti del popolo? La questione è dunque ben più complessa di un semplice "bontà contro cattiveria". Abbiamo dei motivi per difendere entrambi, e la giornata finirà comunque con un'ingiustizia. E per complicare ulteriormente le cose, non sarà solo la scelta a influire sull'esito del gioco, ma anche il tempo impiegato a prenderla. Aspettando troppo, un Logan spazientito ordinerà l'esecuzione di tutti, mentre impiegando poco a pensare si passerà per una persona fredda e senza sentimenti. Una scelta che, pur rimanendo all'interno della finzione, ci ha colpito in pieno, rendendo più emozionante e interessante l'intera avventura. Naturalmente, pur avendo momenti estremamente seri, *Fable III* non dimentica lo spirito allegro e scanzonato della serie, permettendo una lunga serie di buffe interazioni sociali.

"LE NOSTRE PRIME ORE CON *FABLE III* CI HANNO POSITIVAMENTE STUPITO"

È possibile fare amicizia con la gente dei villaggi, corteggiare le fanciulle e diventare gli idoli delle locande con esibizioni musicali (o di genere ben meno nobile). Tale approccio tra il serio e il faceto va a braccetto con un sistema di gioco semplice e divertente, che unisce combattimenti in tempo reale e quest di vario tipo, tutte risolvibili in più modi. I controlli dividono nettamente le tre abilità offensive del nostro eroe (armi bianche, armi da lancio e magie), e un sistema d'esperienza legato alle sezioni completate permette di espanderle e potenziarle in base ai propri gusti. Tutto, insomma, è in perfetto accordo con lo spirito di *Fable*, e costruisce un'avventura agile e intrigante, rielaborando le intuizioni del secondo capitolo.
A questo si aggiungono una nuova modalità cooperativa e la promessa di una longevità senza precedenti. Dopo aver rovesciato la tirannia di Logan, infatti, Albion sarà nelle nostre mani: avremo modo di governare il reame e mantenere le promesse fatte al popolo per ottenerne il supporto, oppure, volendo, potremo raccogliere l'eredità del perfido sovrano e comportarci da despoti a nostra volta.

Fable III sembra di gran lunga il miglior episodio della serie, nonché un punto di arrivo per la narrazione in stile Molyneux. Tutti, detrattori del primo episodio inclusi, farebbero bene a tenerlo d'occhio.
E chissà, magari nel frattempo troveremo un modo di giocare anche a *Fable II*, al momento ancora assente da tutti i piani ufficiali di Microsoft Game Studios.

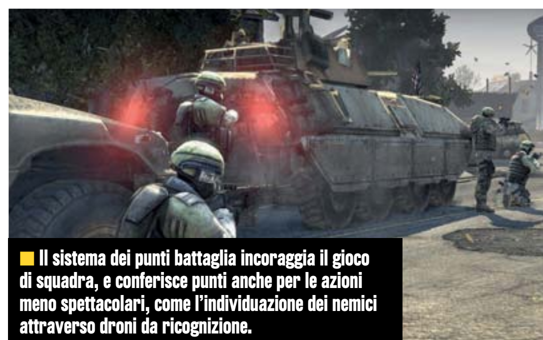
GIOCHI COMPUTER

ISTANTANEA SU: *HOMEFRONT*

- **Casa:** THQ
- **Sviluppatore:** THQ
- **Genere:** FPS
- **Requisiti di sistema:** CPU Dual Core, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB
- **Internet:** www.homefront-game.com
- **Nei Negozi:** 2011
- **Perché aspettarlo:** Per partecipare a colossali battaglie per 32 giocatori.



Il respawn può avvenire gratuitamente in una delle postazioni secondarie di un veicolo della propria squadra.



Il sistema dei punti battaglia incoraggia il gioco di squadra, e conferisce punti anche per le azioni meno spettacolari, come l'individuazione dei nemici attraverso droni da ricognizione.



L'accumularsi dei punti battaglia movimenta la parte finale delle partite: tutti i giocatori investono in veicoli, e i cieli si affollano.



SCARAMANZIA

Perché il leader della Corea del Nord, nella nostra introduzione, fa gli scongiuri? *Homefront* racconta come la Corea del Nord, da qui al 2027, diventerà una potenza mondiale e conquisterà gli Stati Uniti. Uno dei primi passi di questa fanta-trama è proprio la morte di Kim Jong-Il, che con tutta probabilità non gradirà l'uscita del gioco di THQ. In ogni caso, mentre la campagna in single player si svolge nel 2027, gli scontri in multiplayer avvengono nel 2025, in una fase più intensa del conflitto.

HOMEFRONT

E nel frattempo, in Corea, Kim Jong-Il fa gli scongiuri...

LIVELLI E SBLOCCHI

A prescindere dal sistema dei punti battaglia, interno a ogni partita, *Homefront* proporrà una classica crescita di rango e livello, cui saranno associati sblocchi di armi e abilità, esattamente come succede nei vari *Call of Duty*.

LA concorrenza nel campo degli FPS bellici è spietata, e il genere, da anni, è forse il più affollato di tutto il mondo dei videogiochi.

Marchi forti come *Call of Duty*, *Battlefield* e *Medal of Honor* si danno battaglia fino all'ultimo proiettile, e nel frattempo decine di titoli minori cercano di spiccare sulla massa degli imitatori. Per questo, i programmatori di *Homefront* si sono posti un obiettivo realistico, ossia quello di dare vita al re degli sparatutto online per trentadue giocatori. Ciò non significa che non credano nel proprio prodotto, del quale abbiamo già constatato la qualità anche in single player (sia all'E3, sia alla Gamescom di Colonia), ma ne sottolinea la differenza, l'identità e la filosofia di game design.

Il ritmo delle partite multiplayer di *Homefront* è rapido e dinamico, grazie alla progettazione dei livelli, alla disponibilità di droni e veicoli di vario tipo, e al sistema di punti necessario per comprare armi e potenziamenti. Questi elementi, pur non introducendo alcuna reale innovazione, danno vita a una virtuosa alchimia, che durante la nostra prova ha regalato partite divertenti e sempre diverse tra loro, nonostante le squadre e gli scenari fossero gli stessi. Le mappe, per fare spazio a trentadue partecipanti, sono a dir poco enormi e pensate per cambiare nel corso del match. I vari obiettivi da conquistare, infatti, si spostano via via in zone diverse, che spingono a esplorare e a passare palmo a palmo tutto lo scenario, senza fossilizzarsi sulle solite postazioni e sui punti di rinascita (il cosiddetto respawn) predefiniti.

"IL LIVELLO DEL CONFLITTO AUMENTA COSTANTEMENTE DURANTE OGNI PARTITA"

Uccidendo nemici e compiendo azioni positive per la propria squadra (completare un obiettivo, abbattere un elicottero, salvare la vita a un compagno, eccetera) si guadagneranno dei punti battaglia, una sorta di valuta interna a ogni match. Sarà possibile investirli in tempo reale, per ottenere armi come il lanciarazzi, per rifare scorta di munizioni, o per chiamare attacchi aerei e aiuti tattici più consistenti. Per esempio, con 50 punti si ottiene un bel bazooka, mentre con 300 si recupera un piccolo elicottero radiocomandato in grado di sparare ai nemici. Durante il respawn, infine, c'è la possibilità di entrare in gioco in un potente veicolo: con 800 punti si sfoggia un carro armato, mentre con 1.300 si semina il panico con un elicottero d'assalto. Questo sistema garantisce che ogni partita vada in crescendo, aumentando costantemente il livello del conflitto grazie ai punti guadagnati dai giocatori. Il sistema ha un ottimo potenziale tattico, e invoglia anche i meno attenti a lottare per il bene della squadra.

L'idea è buona, nonostante ci rimanga qualche perplessità sui rapporti di potenza tra armi e veicoli, e promette uno sparatutto online valido e con un'identità originale e decisa. Il che, con i tempi che corrono, non è da poco.





SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** Strategia storica
- **Casa:** Sega
- **Sviluppatore:** The Creative Assembly
- **Data di uscita:** 2011
- **Internet:** www.totalwar.com/shogun2
- **Storia degli sviluppatori:** The Creative Assembly (questo è il nome completo, anche se molti omettono l'articolo iniziale) nasce nel lontano 1987 e, nel corso della sua storia, ha sviluppato ogni genere di titolo su una vasta gamma di piattaforme. Pochi, per esempio, sanno o ricordano che fu questa società a realizzare i primi giochi della serie *FIFA* per EA. Dopo il successo di *Shogun: Total War*, nel 2000, The Creative Assembly si è quasi completamente dedicata a questa linea di titoli. L'ultimo, *Napoleon* è uscito nel 2010.

Shogun 2 Total War

Dopo un lungo viaggio, che l'ha portata a visitare gran parte del mondo e della storia dell'uomo, la serie di strategici *Total War* torna alle origini e alle lotte tra samurai nel Giappone feudale che decretarono il successo del primo titolo. A condurre la nuova campagna di conquista dei nostri PC ci sono sempre i generali di Creative Assembly, oggi con alle spalle una teoria ininterrotta di successi, ma anche di critiche ed esperienza raccolta grazie ai titoli precedenti. Vincenzo Beretta si veste da ninja e prova a scoprire qualcosa di più.

UN po' come un amico che ogni tanto torna a trovarci, la serie *Total War* rappresenta un appuntamento fisso per i nostri PC fin dal lontano 2000, quando *Shogun* rivelò al mondo un nuovo e coinvolgente modo di concepire i giochi di strategia storica.

Basato sul famoso libro "L'Arte della Guerra" (attribuito al generale e teorico militare cinese Sun Tzu, vissuto tra il VI e il V secolo a.C.), *Shogun: Total War* poneva al giocatore due sfide: quella "strategica", che consisteva nel gestire uno dei numerosi clan in cui era diviso il Giappone feudale, e quella "tattica" in cui si guidavano personalmente le truppe in battaglia ogni volta che avveniva uno scontro tra eserciti avversari. Tale struttura avrebbe quindi caratterizzato tutti i titoli successivi della serie (ognuno dedicato a un preciso periodo storico): *Medieval*, *Rome*, *Medieval II*, *Empire* e *Napoleon*.

In dieci anni, è ovvio, sia le potenzialità dei PC, sia le attese dei giocatori per ogni nuovo capitolo sono cresciute esponenzialmente. Nel tornare all'era dei samurai, Creative Assembly ha dunque l'opportunità di muoversi su un terreno storico a lei profondamente noto e di mettere a frutto l'esperienza accumulata nella scorsa decade. Le prospettive, una volta di più, appaiono esaltanti.

LA TERRA DEI SAMURAI

Shogun 2 inizia nel 1545, in Giappone (la data di conclusione della campagna è, per il momento, ancora segreta, e verrà determinata nella fase di bilanciamento del gioco). La mappa strategica è più piccola di quella di *Empire* (che, con la sua estensione dall'Europa all'India, continuerà a detenere il record di grandezza per la serie) e coprirà l'area delle isole nipponiche. Per il momento, infatti, Creative Assembly non si è "sbottonata" sulla possibilità che siano inclusi territori confinanti come parte della Cina e della Corea.

I territori saranno raffigurati con maggiore dettaglio, sia grafico, sia "contenutistico". Le mappe tattiche, in compenso, promettono di essere davvero vaste: in *Shogun 2*, i giocatori potranno contare di schierare l'impressionante numero di fino a 56.000 unità per battaglia tattica, e le dimensioni dei campi di scontro virtuali saranno adeguate all'imponenza di tali eserciti.

È un periodo di anarchia e guerra civile, e ogni giocatore vestirà i panni del signore di uno dei nove clan che si stanno disputando il controllo del Paese. Ogni clan ha una diversa posizione geografica di partenza ed è caratterizzato da punti di forza e debolezze a lui proprie. Alcuni, per esempio, potranno iniziare

IL LIBRO DELL'ASTUZIA

Sono molti a ritenere che tra i problemi più ostici per gli sviluppatori ci sia quello dell'Intelligenza Artificiale. I titoli della serie *Total War* hanno sempre avuto nella I.A. il proprio tallone d'Achille, con tradizionali e notevoli sforzi da parte dei "modder" per porvi rimedio. *Napoleon*, in ogni caso, aveva già segnato un sensibile miglioramento su questo fronte.
Per *Shogun 2*, Creative Assembly sta profondendo molti sforzi affinché gli avversari gestiti dal computer siano tra i migliori incontrati nella serie. In particolare, la I.A. non sarà solo programmata per compiere "scelte intelligenti", ma tenterà anche di "evitare errori", ovvero di valutare le conseguenze a lungo termine di un'azione anche se, nel breve tempo, essa appare brillante. Infine, l'Intelligenza Artificiale cercherà di rispettare i principi de "L'Arte della Guerra" di Sun Tzu, il famoso trattato di strategia militare cui *Total War* si ispira.



ENTRANO GLI EROI



Una forte componente della "mitologia" nipponica sono gli eroi: guerrieri che incarnarono le arti del combattimento nella loro forma più assoluta (di solito pagando tale fatto con una storia personale costellata da questa o quella tragedia). In *Shogun 2* potremo reclutarli per farli combattere insieme alle nostre armate, ma solo dopo aver sbloccato alcune tecnologie (e tipi di unità) particolari. Creative Assembly ci tiene a precisare che, malgrado gli eroi possano diventare il fulcro di intere battaglie (nonché, immaginiamo, protagonisti di memorabili duelli), non saranno comunque in grado di sconfiggere da soli un esercito nemico: le loro capacità saranno, dunque, al confine tra "mitico" e "realistico" (come tenere un ponte contro un battaglione avversario o aprire la strada alle proprie forze verso il generale nemico).



Il motore grafico è un'evoluzione di quello di *Napoleon* e si avvarrà di "effetti speciali" mai visti prima nella serie.



Le corazze e le armi dell'epoca sono state ricostruite con enorme accuratezza.

"Le battaglie navali e gli assedi saranno tatticamente più sofisticati"

con un esercito fragile, ma con una posizione economicamente favorevole; altri avranno come regione di partenza un'isola distante dalla costa, e durante le prime fasi del gioco saranno al tempo stesso isolati e protetti dal mare. Una novità è rappresentata dal fatto che il giocatore non sarà un leader in senso astratto, ma verrà rappresentato in *Shogun 2* da un personaggio vero e proprio, con caratteristiche variabili, un po' come in un gioco di ruolo.

Tali caratteristiche vengono apprese in parte all'inizio del gioco, e in parte acquisendo "esperienza" durante la partita. Creative Assembly ha realizzato, sempre rifacendosi a uno dei modelli classici dei GdR, "alberi" di abilità che potranno essere sbloccate gradualmente, e scegliere un certo sentiero di sviluppo precluderà la possibilità di accedere a altri talenti. In questo modo, ogni personaggio verrà fortemente caratterizzato. Inoltre, tale crescita sarà disponibile non solo al leader della fazione, ma anche alle figure importanti che lo servono, come samurai, ninja e così via.

Un po' come in *Medieval II* (e in diversi suoi Mod), i componenti del clan includono la famiglia del suo signore: una schermata apposita ne mostrerà i membri e le loro relazioni. Un po' cinicamente, gli sviluppatori sottolineano che i componenti della famiglia avranno, tra le molte caratteristiche, quella di essere "merce utili negli scambi diplomatici": potremo attenderci matrimoni e scambi di ostaggi, azioni utili per cementare un'alleanza o favorire qualche tipo di accordo. Ogni turno di gioco simulerà una stagione, con quattro turni per anno, ma al momento non è stato ancora rivelato se in *Shogun 2* ci saranno fattori legati all'età dei personaggi (come invecchiamento e figli). Oltre alla diplomazia, il giocatore dovrà anche pensare all'economia delle terre da lui controllate, con problematiche quali tassazione, commercio di materie prime e così via.

SULLA TERRA E SUL MARE

Esistono alcune frasi, nell'era contemporanea, capaci di far rizzare i capelli in testa anche alla persona più coraggiosa. Una è: "Attenzione,

■ Gli assedi si svolgeranno su mappe dei castelli divise in più aree, con maggiore flessibilità per le tattiche.

■ Gli sbarchi consentiranno ai giocatori di ricreare scene da "Salvate il Soldato Ryan".

TUTTI CONTRO TANTI

Shogun 2 proporrà una completa modalità multiplayer, con la possibilità di sfidarsi in scontri tattici oppure di partecipare alla campagna, sia come avversari, sia in modalità cooperativa. Creative Assembly non ha voluto sbilanciarsi molto su quest'ultima, anche se l'idea di affrontare insieme le astuzie del PC pare interessante. Attendiamo maggiori informazioni su cosa accadrà dovessero i due "amici" restare i soli sulla mappa a contendersi le lande del Sol Levante...



attacco bioterroristico in corso", proveniente dagli altoparlanti della metropolitana; l'altra è: "Per il nuovo titolo della serie abbiamo deciso di semplificare l'esperienza e renderla più accessibile", pronunciata dal PR di una software house. Creative Assembly, per *Shogun 2*, ha optato per la seconda, ma ciò non trasformerà necessariamente il gioco in un survival horror.

Uno dei propositi dei progettisti è stato di evitare di travolgere il giocatore con un numero eccessivo di opzioni. Ciò riguarda cosa si potrà fare nel gioco, ma, soprattutto, le unità che si potranno schierare. *Empire* aveva un ordine di battaglia impressionante, con centinaia di unità differenti disponibili per i diversi imperi in base a cosa essi avevano storicamente messo in campo. *Shogun 2* vedrà, invece, un totale di 30-40 unità base, con circa una ventina disponibili per ogni fazione, e ognuna di esse caratterizzata da uno scopo preciso in battaglia.

In compenso, Creative Assembly ha lavorato molto sui vari aspetti degli scontri tattici, in particolar modo sui due di genere più complesso: gli assedi e le battaglie navali. I castelli del Giappone medievale, come insegnano i libri di Storia illustrati, erano molto diversi dalle loro controparti europee, ma servivano allo stesso scopo. Mentre in *Medieval II* lo scopo dell'attaccante era d'invadere le mura in uno o più punti, quindi portare la battaglia all'interno, in *Shogun 2* le strutture saranno più complesse, e organizzate su vari livelli. Per esempio, ci sarà un perimetro difensivo interno e uno o più settori da esso protetti.

I progettisti pongono l'accento sul fatto che ciò cambierà molto la dinamica delle battaglie, e un giocatore potrebbe valutare l'idea di lasciare entrare i nemici nei settori esterni, per poi assalirli da più lati con imboscate e piogge di frecce. In generale, un generale particolarmente astuto riuscirà a difendere una fortezza con un pugno di uomini, proprio come avveniva all'epoca.

Quando pensiamo al Giappone del XVI secolo, raramente la mente corre alle sue navi, ma queste giocavano un ruolo importante in guerra. Veri e propri "castelli galleggianti", i vascelli da battaglia trasportavano intere armate e consentivano aggiramenti e sbarchi alle spalle del nemico. A partire da *Empire*, la serie ha introdotto le battaglie navali, e anche questo elemento è stato ulteriormente sviluppato per *Shogun 2*. Oltre ad assalti e abbordaggi in mare, gli ammiragli dovranno fare i conti con la presenza della terra: isole e linee costiere (anche se, per il momento, non sono previsti scontri tra truppe imbarcate ed eserciti a terra). Vincere una battaglia in un'area contestata bagnata dal mare porterà, quindi, a uno scenario di sbarco.

RITORNO AL FUTURO

Quanto abbiamo descritto rappresenta solo alcune delle caratteristiche del nuovo *Shogun* e, senza dubbio, nei mesi che precederanno il lancio ne sapremo di più.Le anticipazioni, comunque, hanno già messo in fermento la comunità dei Modder (da sempre, il grande punto di forza di *Total War*) e potremo attenderci grandi cose anche per questo titolo; basti pensare a come i vari Mod che abbiamo visto dedicati a "Il Signore degli Anelli" potranno beneficiare del nuovo concetto di "eroe" (di cui trattiamo diffusamente altrove in queste pagine). Creative Assembly, dal canto suo, garantisce che farà di tutto per aiutare attivamente la comunità. Noi, intanto, spargiamo intorno un po' di petali di ciliegio e ci mettiamo a meditare sul nostro tappetino del mouse, in attesa dell'arrivo del gioco, nel 2011.





IL NUOVO CODICE DELLA STRADA

Tra le novità principali di *Duke Nukem Forever*, al di là delle differenze di natura tecnica, un posto d'onore spetta ai veicoli controllabili dal giocatore, che fanno il proprio esordio nella saga. Non c'è ancora dato di sapere quale sarà il "parco macchine" di *DNF*, anche perché i portavoce di Gearbox Software hanno mantenuto il massimo riserbo in proposito. Nel demo giocabile che abbiamo avuto occasione di testare, ci siamo messi alla guida solo di un bizzarro e potente fuoristrada. Dalle prime impressioni, però, il sistema di controllo sembra essere stato fortemente semplificato, sacrificando il realismo a favore dell'azione pura. Nel 2011, forse, ne sapremo di più.

Duke Nukem Forever

Ci sono voluti 13 anni per portare a termine un progetto annunciato nel 1997. Nel frattempo, *Duke Nukem Forever* si è aggiudicato per ben sei volte il "Vaporware Award", per i prodotti tecnologici a lungo annunciati e che non hanno mai visto la luce. Ma il passaggio di consegne, dal vecchio team di 3D Realms ai ragazzi di Gearbox Software sembra aver dato la spinta decisiva. Per verificarlo di persona, Paolo Cupola è volato a Seattle e ha toccato con mano l'ultimo capitolo della saga di *Duke Nukem*. Scopritene i segreti!

SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** Sparatutto in prima persona
- **Casa:** Take-Two Interactive
- **Sviluppatore:** Gearbox Software
- **Data di uscita:** metà 2011
- **Internet:** www.dukenukem.com
- **Storia:** Lo sviluppo di *Duke Nukem Forever* è stato tra i più travagliati nella storia dei videogiochi, sballottato tra almeno mezza dozzina di engine grafici diversi, dal "vecchio" Build fino a quello attuale (passando attraverso i motori di *Quake II* e *Unreal*). È difficile capire quanto della programmazione o anche solo della sceneggiatura iniziale sia sopravvissuto, dopo più di una dozzina d'anni. L'unica cosa rimasta sostanzialmente immutata è lo spirito sfrontato e strafottente della saga, impregnato di azione frenetica, ultraviolenza, machismo, una giusta dose di humor e una punta di volgarità che, dato il genere, proprio non guasta. Il resto, come si dice, è storia...

INUTILE negarlo: anche noi, quando le prime indiscrezioni hanno cominciato a circolare su Internet, abbiamo pensato all'ennesima bufala.

Dopotutto, le voci su un'imminente pubblicazione di *Duke Nukem Forever* si susseguono ormai dal 1997, mentre le ultime notizie disponibili (dell'anno scorso) sull'ormai leggendario FPS "fantasma" sembravano preludere a un definitivo abbandono del progetto. Ma non poteva certo essere una bufala l'invito che Take-Two Interactive ci ha rivolto, offrendoci l'esclusiva per l'Italia della prova del demo di *Duke Nukem Forever*, in concomitanza con la presentazione ufficiale al pubblico del gioco avvenuta lo scorso 3 settembre a Seattle, nel corso del Penny Arcade Expo.

Perciò, lasciata da parte ogni riluttanza, abbiamo preparato in fretta e furia un bagaglio d'emergenza, ci siamo precipitati in aeroporto e abbiamo attraversato l'Atlantico per toccare con mano quello che rappresenta il titolo più lungamente rimandato nella storia dei videogiochi. Tanto per sgombrare il campo da possibili equivoci, il gioco esiste davvero! Non si tratta di un dato banale: per la prima volta, infatti, una versione dimostrativa di *DNF* è stata fatta provare al pubblico, mentre in passato 3D Realms (che dall'anno scorso è ufficialmente fuori dal progetto) si era limitata a mostrare delle brevi sequenze o delle immagini.
È vero che, nel 2006, alcuni giornalisti di settore erano stati invitati da Take Two a sessioni private di prova del gioco, ma si trattava della semplice esibizione di un livello (ancora in fase embrionale) giocato dagli stessi programmatori.

Il demo che abbiamo provato a Seattle offriva due livelli completi. Nella versione definitiva, salvo variazioni in corso d'opera, costituiranno rispettivamente il primo e il quindicesimo livello della modalità single player. Da notare che il demo, pur essendo per PC (*DNF* è in fase simultanea di sviluppo su tre diverse piattaforme: PC, Xbox 360 e PlayStation 3) era controllabile solo mediante il joypad Xbox 360, anche se nella versione commerciale, definitiva, sarà possibile cimentarsi con i più tradizionali mouse e tastiera.

Duke Nukem Forever inizia nel modo più dissacrante possibile, confermando l'atmosfera parodistica che permea tutto il gioco: il protagonista è davanti a un orinatoio a muro e deve controllare il proprio getto di urina con lo stick destro del joypad. Terminata questa sorta di tutorial per prendere familiarità con i comandi, il giocatore, nei panni di Duke Nukem, si ritrova negli spogliatoi di un improbabile team professionistico di football americano (i "Detonators") insieme a una squadra di soldati impegnata a respingere l'ennesima invasione di maiali extraterrestri. Così come nella miglior tradizione di film e videogiochi, quasi tutti i membri della squadra vengono massacrati all'inizio del livello, lasciandoci soli a fronteggiare la minaccia aliena.
Ancora una volta, il dissacrante humor s'impone alla nostra attenzione, quando uno dei militari superstiti c'invita a illustrare il nostro piano d'azione utilizzando la lavagnetta tattica presente nello spogliatoio.
Al termine della nostra dotta disquisizione (è possibile disegnare ciò che si preferisce, utilizzando lo stick destro del pad), qualunque sia lo scarabocchio che avremo tracciato sulla lavagna, il soldato commenterà ammirato: "Questo è il miglior piano che abbia mai visto: se l'avessimo seguito dall'inizio, ora quei ragazzi là fuori avrebbero ancora probabilmente le braccia e, forse, almeno una delle proprie palle!".

Dopo aver vagato per i sotterranei dello stadio, è finalmente ora di un po' d'azione: armati di un lanciarazzi portatile facciamo il nostro ingresso nel campo da football, dove, ben piazzato sulla linea delle 50 yard, è presente il primo boss: un mostro enorme, alto due piani. Si tratta, in realtà, di una vecchia conoscenza degli appassionati storici di *Duke Nukem 3D*, i quali non faranno fatica a riconoscere il temibile Cycloid Emperor, ancora sorprendentemente arzillo dopo tutti questi anni di letargo!

Il livello successivo ci porta nel bel mezzo di una zona desertica che attraversiamo con uno squinternato fuoristrada. La sessione di guida è piuttosto elementare: bisogna superare i vari ostacoli del paesaggio, rocce, crepacci e altre insidie, cercando nel contempo di investire il maggior

QUATTRO CHIACCHIERE CON GLI SVILUPPATORI

Per saperne di più su *Duke Nukem Forever*, abbiamo fatto qualche domanda al responsabile diretto dello sviluppo, Brian Martel, chief creator officer di Gearbox, la mente a capo del progetto. Ecco cosa ci ha raccontato:

Perché Gearbox ha accettato di riprendere in mano il progetto *Duke Nukem Forever*, "riscattandolo" dai precedenti programmatori di 3D Realms?
Brian Martel *DNF* è in ritardo di almeno 13 anni e, in un certo senso, è proprio quella la motivazione decisiva che ci ha convinto a prendere in mano il progetto: realizzare un titolo per il quale si è creata così tanta aspettativa ha il gusto di una sfida, e in Gearbox amiamo le sfide. Peraltro, il grande ritardo del gioco ha contribuito ad aumentarne la popolarità: anche chi non s'intende granché di videogiochi ha buone probabilità di conoscere *Duke Nukem Forever*. È tutta pubblicità gratuita insomma. Per quanto riguarda i programmatori di 3D Realms, in realtà noi ne abbiamo assunti alcuni, anche per dare una certa continuità al progetto, per cui non c'è stato un "abbandono" totale da parte del team precedente.

Il gioco è in una fase di sviluppo piuttosto avanzata, per cui potrebbe essere legittimo fare qualche bilancio preliminare. Qual è l'aspetto di *DNF* di cui vai maggiormente fiero, e c'è invece qualcosa che è venuto "meno bene" di quanto ti aspettassi all'inizio?
B.M. Chiedere a uno sviluppatore qual è la parte del suo lavoro di cui è maggiormente soddisfatto è come chiedere a un padre a quale dei suoi figli vuole più bene: per me è impossibile rispondere alla tua domanda. Posso però indicarti quali sono gli aspetti su cui ci siamo concentrati di più. In particolare, la preservazione dello spirito della serie, uno spirito fatto di humor, maschilismo, un pizzico di sesso, violenza e tanta demenzialità. Secondo me, questo obiettivo è stato centrato al 110%. Un altro aspetto molto importante è il nuovo engine del gioco: *Duke Nukem* è ora un gioco più completo e tecnologicamente avanzato, nonostante il suo spirito dissacrante è un titolo più maturo, che permette ai giocatori di fare cose inedite nella serie, con una libertà mai vista sinora. Si potranno manipolare liberamente gli oggetti presenti nei vari scenari, per esempio, o pilotare veicoli eccitanti e velocissimi. Anche questo è uno dei biglietti da visita di *DNF* di cui vado particolarmente fiero. Non mi viene in mente nulla di insoddisfacente, ma manca ancora un po' alla fine dello sviluppo, per cui...

Una raffica di domande: possiamo sapere quanti livelli avrà il gioco? In quanto tempo si può concludere la campagna in solitario? Puoi dirci qualcosa sul multiplayer? Sarà tradotto o rimarrà la voce originale, in inglese, del protagonista?
B.M. Non abbiamo ancora deciso il numero definitivo di livelli. Credo che, alla fine, saranno tra 15 e 17. Difficile dire quanto c'impiegherà un giocatore a finirlo, anche perché dipenderà dal suo desiderio di esplorare in dettaglio tutti i livelli o, invece, di fare il minimo indispensabile per completare il gioco. In ogni caso, saremo nella media degli FPS, tra le sette e le nove ore, insomma. Non posso ancora parlare del multiplayer, ma naturalmente sarà implementato nel gioco. Va detto che "l'anima" di *Duke Nukem Forever*, così come quella dei suoi predecessori, sarà single player. Il gioco, insomma, è fatto essenzialmente per essere giocato in solitario. Possiamo già dire, infine, che il gioco sarà tradotto in molte lingue e l'italiano sarà tra queste.

Nella presentazione iniziale, ci avete spiegato che il gioco viene sviluppato contemporaneamente su tre piattaforme, PC, Xbox 360 e PlayStation 3. Anche per questo demo su PC avete scelto di utilizzare il pad dell'Xbox, invece dei più tradizionali mouse e tastiera. Dobbiamo aspettarci un gioco meno "per PC" e con una vocazione più da "console"? Qual è la versione migliore, a tuo giudizio?
B.M. Non esiste una versione "migliore" o "principale". Ognuna ha le proprie peculiarità. Quella PC, per esempio, potrà contare su una grafica migliore, a patto di possedere i requisiti minimi richiesti, e più opzioni di configurazione, mentre le versioni su console conteranno su un sistema di controllo leggermente semplificato e "assistito"; nelle console, infatti, si tende ad adottare un approccio più arcade. Ci saranno, insomma, delle piccole differenze tra le versioni. Per quanto riguarda l'incarnazione PC, inoltre, è vero che qui a Seattle l'abbiamo presentata con il pad dell'Xbox perché sarà disponibile come controller anche nella versione definitiva. Però, sarà anche possibile utilizzare i più classici mouse e tastiera!



Il Cycloid Emperor, terribile boss del "vecchio" *Duke Nukem 3D*, verrà incontrato alla fine del primo livello di *Duke Nukem Forever*.

"Lo spirito ironico e sciovinista che aveva caratterizzato il successo del predecessore non ha risentito del ritardo con cui uscirà il gioco"



Jon St.John è la voce originale (in lingua inglese) di *Duke Nukem* sin dal 1996. Lo abbiamo incontrato a Seattle, alla presentazione del gioco.

numero di alieni che, imprudentemente, tentano di attraversarci la strada. Molto presto, però, il carburante finisce e ancora una volta siamo chiamati a farci strada, a piedi, tra nugoli di alieni inferociti. In questo livello torna a fare capolino una delle armi più divertenti presenti nel vecchio *Duke Nukem 3D*, la shrink ray (il raggio restringente): un fucile in grado di ridurre notevolmente le dimensioni di chi viene colpito, il quale si trasforma in un ridicolo "mini alieno" da spiaccicare con gli stivali. Interessante notare che, almeno in questo demo, a Duke era permesso portare solo due armi alla volta, e non l'intero arsenale personale come capitava in *Duke Nukem 3D*. Resta da vedere se questa caratteristica sarà mantenuta anche nella versione definitiva. In ogni caso, il livello si conclude dentro una torretta dotata di cannone, nel tentativo di far fuori un'intera orda ostile fuoriuscita da un'astronave nemica in fase di atterraggio. All'ultimo istante, un colpo della nave spaziale fa saltare in aria la torretta, mentre Duke si congeda dal suo pubblico con il più tipico dei suoi saluti (quello col dito medio...).

Questo è tutto ciò che si sa, al momento di andare in stampa, di *Duke Nukem Forever*. I portavoce di Gearbox Software, infatti, hanno mantenuto il massimo riserbo sulle caratteristiche della versione finale del gioco e, per ora, non siamo nemmeno in grado di dire con precisione di quanti livelli sarà composta. Peraltro, secondo una tradizione ormai consolidata, neppure la data ufficiale di lancio è stata annunciata con precisione e gli sviluppatori si sono limitati a un generico "metà 2011". Difficile, con così pochi elementi, trarre delle conclusioni, seppur sommarie, sul tipo di gioco che dovremo aspettarci da qui a un anno (se le promesse di Gearbox saranno mantenute). Di certo lo spirito ironico, sciovinista e

■ È una delle principali novità di *Duke Nukem Forever*: ora il Duca può guidare anche dei veicoli. Questo sgangherato fuoristrada, lanciato in una corsa sfrenata in mezzo al deserto del Nevada, fa il suo esordio nel quindicesimo livello.

■ La coda per provare *Duke Nukem Forever* allo stand di Gearbox Software, al Penny Arcade Expo di Seattle, durava tre ore, tanta era la curiosità (e l'incredulità) dei fan.

strafottente che aveva caratterizzato il successo del leggendario predecessore del 1996 sembra non aver risentito dell'incredibile ritardo con cui *Duke Nukem Forever*, alla fine, sarà proposto al pubblico. Intendiamoci, a dispetto dell'apparente superficialità del suo protagonista, si tratta di un prodotto caratterizzato da un elevato standard tecnico, sia per quanto riguarda la grafica, sia per quanto concerne la giocabilità. Se non si rischiasse di apparire retorici, si potrebbe quasi dire che 13 anni di stagionatura sembrano aver fatto bene a Duke Nukem, che così ha ereditato tutte le evoluzioni compiute dal genere degli FPS in questo decennio.

Innovazioni quali il sistema di salute autorigenerante, così come lo zoom dell'arma ottenuto premendo il grilletto sinistro del pad (sulla falsariga di quanto si vede nei capitoli della saga di *Call of Duty*) appaiono certamente degni di nota da parte di esordienti e veterani, aggiungendo un pizzico di profondità tattica al gioco ed eliminando uno degli aspetti più (inutilmente) frustranti di *Duke Nukem 3D*, ossia l'estrema vulnerabilità del suo protagonista, che era costretto a una continua ricerca di kit medici per ripristinare il proprio stato di salute.

Particolarmente apprezzabili, inoltre, ci sembrano alcune chicche grafiche viste in questo demo, come la messa a fuoco automatica su un bersaglio (quando appaiono i boss o si affrontano nemici particolarmente tosti in uno sconto uno-contro-uno), mentre il resto dell'inquadratura, dello sfondo, viene istantaneamente "blurrato". Le altre novità, come la tanto attesa introduzione di veicoli pilotabili, sono state appena accennate ed è difficile fare delle previsioni realistiche in merito (per esempio: i veicoli saranno solo terrestri o è prevista anche l'introduzione di velivoli o mezzi spaziali? Domande come queste, al momento, restano senza risposta).
L'unica cosa che tutti ci auguriamo è che il gioco esca davvero nel 2011. GIOCHI COMPUTER

STORIA DEL GIOCO CHE NON C'ERA

Per capire le motivazioni che stanno alla base di un ritardo durato (almeno) 13 anni, abbiamo cercato di ricostruire per sommi capi la storia della sua realizzazione.

1996
Il 29 gennaio esce, per PC, un titolo destinato a lasciare una traccia indelebile nella storia dei videogiochi: *Duke Nukem 3D*. In un'epoca dominata dal cliché degli eroi senza macchia e senza paura, il gioco proponeva per la prima volta un protagonista volgarmente macho e provocatoriamente maschilista, lettore accanito di riviste per soli uomini e le cui avventure si snodavano tra strip-club privati e sexy-shop di periferia. Nonostante le reazioni scandalizzate dei media generalisti, il gioco ha un successo senza precedenti.

1997
Il 28 aprile 3D Realms annuncia al mondo di aver iniziato lo sviluppo del seguito ufficiale di *Duke Nukem 3D*. Il gioco adotterà il nuovo engine grafico di *Quake II* di id Software (più avanzato di Build, il motore grafico di DN 3D). Il sequel s'intitolerà *Duke Nukem Forever* e, assicurano gli sviluppatori, sarà pubblicato "nei primi mesi del 1998". Per chi fosse interessato, è ancora possibile leggere l'annuncio ufficiale all'indirizzo: **http://web.archive.org/web/19991012010949/www.3drealms.com/press/0428972.html**

1998
All'E3 nel giugno '98, 3D Realms annuncia il primo ritardo di *Duke Nukem Forever*: gli sviluppatori hanno infatti deciso di abbandonare l'engine di *Quake II* in favore del più avanzato Unreal Engine di Epic, costringendo praticamente i programmatori a ricominciare da capo. Per questo motivo, dichiarano i portavoce della società, il gioco uscirà solo a metà 1999.

1999
A dicembre, poco prima di Natale, sul sito di 3D Realms compare una cartolina natalizia che annuncia che il gioco uscirà nel 2000.

2000
A dicembre, poco prima di Natale, sul sito di 3D Realms una nuova cartolina natalizia annuncia che il gioco uscirà nel 2001!

2001
All'E3 nel maggio 2001, 3D Realms mostra finalmente un video con alcune scene del gioco realizzate con il nuovo Unreal Engine. Ad agosto, Take-Two Interactive acquista i diritti di pubblicazione del gioco. L'uscita di *DNF* viene annunciata per "metà 2002".

2002
Ad aprile il vecchio motore grafico viene abbandonato in favore di una versione modificata del nuovo Unreal Engine 2. Il gioco, in pratica, viene riscritto daccapo per la terza volta. Il team di sviluppo viene ampliato (da 22 a 31). La data di pubblicazione viene rimandata a data imprecisata.

2003
Il 20 maggio, Take-Two Interactive dichiara che *DNF* sarà pubblicato entro la fine dell'anno. A dicembre, 3D Realms annuncia che il gioco sarà pronto per la fine 2004 o, al massimo, per l'inizio 2005.

2004
Il 9 settembre viene pubblicata la notizia secondo cui 3D Realms avrebbe acquistato il motore grafico di *Doom 3*. 3D Realms smentisce, precisando che ha acquistato sì un nuovo motore grafico, ma che si tratta di Meqon, un motore fisico poco conosciuto (prodotto in Svezia), ma di ultima generazione. Il gioco viene ricominciato per la quarta volta. La data di pubblicazione è spostata, ancora una volta, a data da precisarsi.

2005
All'E3 2005, 3D Realms presenta Prey. Nessuna notizia su *Duke Nukem Forever*. Il gioco sembra abbandonato.

2006
A febbraio, 3D Realms annuncia che *Duke Nukem Forever* è quasi pronto, in fase di rifinitura. A giugno Take-Two Interactive ipotizza la pubblicazione entro la fine dell'anno, ma 3D Realms smentisce. Il 30 agosto molti programmatori abbandonano 3D Realms. Ancora non c'è una data ufficiale di pubblicazione.

2007
Il 25 gennaio, 3D Realms pubblica un'immagine del gioco, cui faranno seguito altre a luglio. Il 20 dicembre viene pubblicato un teaser di *Duke Nukem Forever*, realizzato con sequenze "real time". Ma ancora nessuna data ufficiale di pubblicazione.

2008
A gennaio, 3D Realms dichiara che *DNF* uscirà a "fine 2008, inizio 2009". Nel frattempo, vengono diffuse nuove immagini del gioco.

2009
L'8 maggio, 3D Realms licenzia il team di sviluppo di *DNF*. Il 14 maggio, Take-Two Interactive intenta una causa a 3D Realms. L'11 giugno la causa si chiude. Il progetto *Duke Nukem Forever* sembra essere definitivamente abbandonato.

2010
Il 3 settembre, al Penny Arcade Expo di Seattle, Take-Two Interactive (che ancora detiene i diritti di pubblicazione del gioco) annuncia di aver affidato a un altro team, Gearbox Software, il completamento di *Duke Nukem Forever*, annunciandone la pubblicazione "a metà 2011".

Fine (?)

Bioshock Infinite

Dalle profondità oceaniche agli sterminati spazi del cielo: **Fabio Bortolotti** si perde in una nuvola e si imbatte in Columbia, la città del nuovo *BioShock Infinite*. Il tempo delle utopie è finito, oppure siamo solo all'inizio?

SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** FPS
- **Casa:** 2K Games
- **Sviluppatore:** Irrational Games
- **Data di uscita:** 2012
- **Internet:** www.bioshockinfinite.com
- **Storia degli sviluppatori:** Nati da alcuni ex membri dei Looking Glass Studios (*Ultima Underworld, System Shock*), gli studi di Irrational Games hanno firmato *System Shock 2* e il primo *BioShock*. Tra il 2007 e il 2010 hanno assunto il nome di 2K Boston, per poi tornare a quello di Irrational Games in occasione dell'annuncio di *XCOM*.

QUALI sono gli elementi fondanti dell'esperienza di *BioShock*? Un osservatore poco attento, dopo essersi gustato i primi due episodi della serie, potrebbe dare una facile risposta: i Big Daddy, le sorelline, i plasmidi e, magari, anche le ambientazioni sottomarine e claustrofobiche di Rapture.

Eppure, *BioShock Infinite*, terzo capitolo dell'FPS di Ken Levine e Irrational Games, non ha niente di tutto questo. È ambientato su una città volante, a metà tra la Bespin di "Star Wars L'Impero Colpisce Ancora" e il "Castello nel Cielo" di Hayao Miyazaki, gradevolmente libera dall'ingombrante presenza dei Daddy e dei ricombinanti.

"I componenti essenziali di un *BioShock* sono solo due," spiega Ken Levine. "Non sono i mutanti, e non sono le sorelline. Sono importanti, sì, ma non sono il fulcro dell'esperienza. Lo spirito del gioco è quello di calare il giocatore in un mondo strano, fantastico e interessante, ma che al tempo stesso sia credibile e compatibile con la storia dell'umanità, e dargli modo di esplorarlo". La Rapture del primo episodio era un'utopia negativa, figlia delle grandi ideologie del Novecento, e pur basandosi su dubbie premesse scientifiche, aveva una straordinaria attinenza con la nostra storia, dalla quale pescava a piene mani sia per la trama, sia per l'estetica (fu proprio il decadente stile Art Déco, in un primo momento, a generare interesse verso il gioco).

Il secondo punto chiave, sempre per Levine, è strettamente legato alla giocabilità: "Il giocatore deve avere un'ampia gamma di risorse e strumenti, e deve incontrare situazioni e problemi che gli impongano di usarli in maniera creativa." Quel che distingueva *BioShock* da un normale FPS, in effetti, era proprio lo spessore del sistema dei plasmidi e del potenziamento delle armi, pensato per lasciare spazio a vari stili di gioco diversi. Un ulteriore livello di complessità era garantito anche dalla fisica del gioco, che prevedeva interazioni realistiche tra fuoco, acqua ed elettricità. Chi voleva, poteva optare per un approccio alla Rambo, mentre i più astuti creavano trappole per gli abitanti di Rapture. Con questa premessa, *BioShock Infinite* appare immediatamente come il legittimo successore della serie, sia per l'ambientazione, sia per la missione del suo protagonista. Vestiremo i panni di Booker DeWitt, un ex detective dell'agenzia investigativa Pinkerton, incaricato di ritrovare e salvare una giovane donna di nome Elizabeth. Il problema è che la fanciulla in questione non si trova in un luogo qualunque e facilmente raggiungibile. Da dodici anni, secondo le fonti di Booker, è rintanata sulla città volante di Columbia, uno dei più grandi misteri della storia bellica americana. Questo colossale progetto architettonico, basato su un intricato sistema di dirigibili e palloni aerostatici, era stato creato a ridosso della fiera mondiale del 1983 come monumento all'eccezionalismo americano. Poco dopo, però, si era scoperto che in realtà Columbia era abbastanza armata da portare guerra a un piccolo stato, e ne era nato un grave incidente internazionale. "È sostanzialmente una Morte Nera," spiega Ken, "e una grottesca caricatura di quel che era un tempo".

Proprio come Rapture, infatti, Colombia si è separata dal mondo, sparendo sopra le nuvole, dove le idee e le visioni politiche sono state estremizzate e sono sfuggite di mano alla popolazione. Dall'eccezionalismo si è passati alla xenofobia, e l'armonia è stata schiacciata da barbare guerre civili, che hanno visto la classe dominante (composta rigorosamente da americani DOC) lottare per difendere il proprio status quo dalla Voce del Popolo, un gruppo riottoso che si oppone allo spirito ultranazionalista di Columbia. La segregazione ha estremizzato la situazione, proprio come a Rapture, dando vita a un mondo a parte, con una sua cultura e un preciso sistema di regole, che il nostro eroe dovrà scoprire rapidamente. Infatti, nella sua ricerca di Elizabeth, si troverà presto a fronteggiare la follia degli abitanti e gli attacchi di alcune affascinanti creature



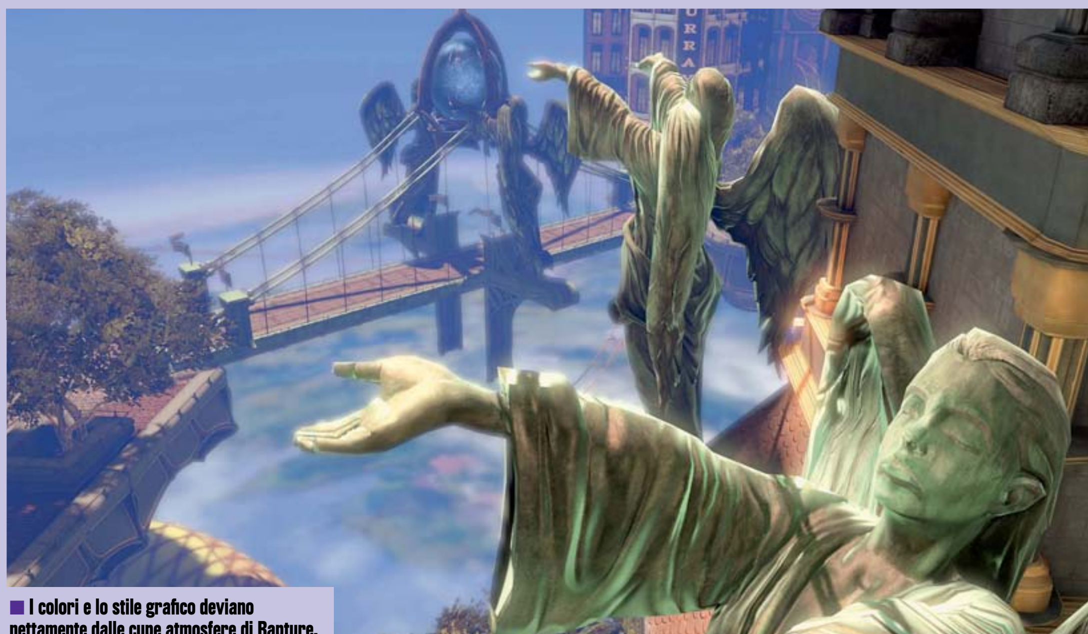
PINKERTON

La trama di *BioShock Infinite* si basa su premesse storiche fantasiose, ma mantiene un contatto con la verosimiglianza ricorrendo a dettagli presenti anche nel mondo reale. Per esempio, Booker è un ex detective della Pinkerton, agenzia investigativa divenuta famosa per aver sventato un attentato ad Abramo Lincoln. In seguito, la Pinkerton si è intrecciata con decine di episodi chiave della storia americana, arrivando a contare tra le sue file un numero di agenti tale, da rappresentare un vero e proprio esercito. Probabilmente, nella finzione di *Infinite*, la Pinkerton avrà a che fare anche con i misteriosi mandanti della missione del protagonista.

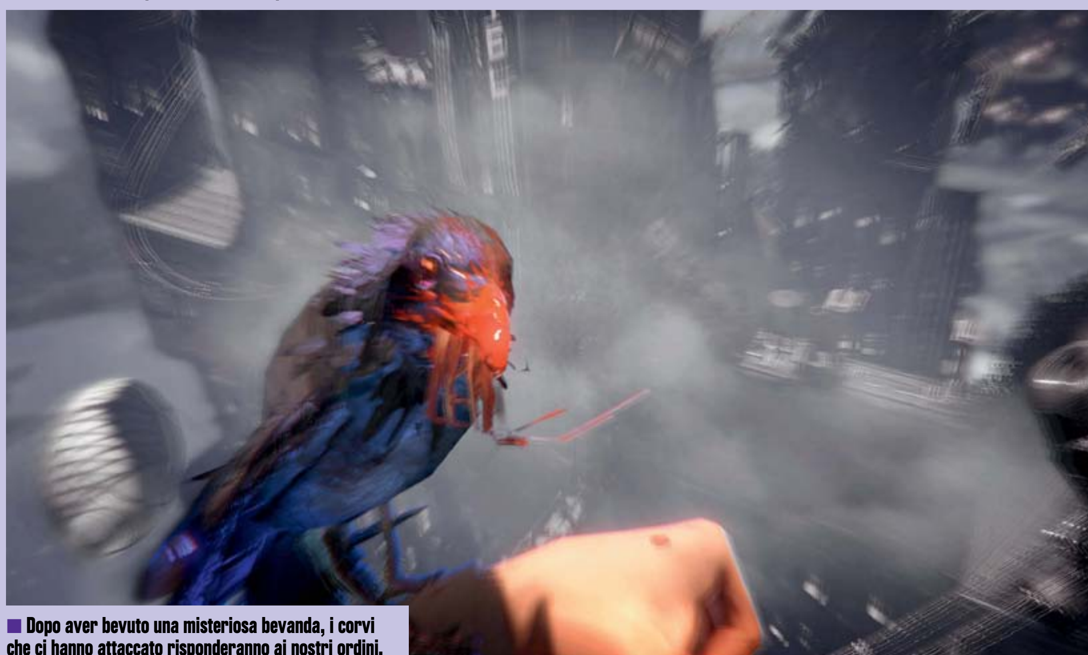
VOGLIA DI INFINITE

Volete vedere la sequenza d'azione mostrataci da Irrational Games? Aprite il lettore di QR code del vostro smartphone e inquadrate questo codice con la fotocamera (istruzioni a pagina **12**). Vi aspettano dieci minuti di fughe e sparatorie ambientate nell'assurdo mondo di Columbia.





I colori e lo stile grafico deviano nettamente dalle cupe atmosfere di Rapture.



Dopo aver bevuto una misteriosa bevanda, i corvi che ci hanno attaccato risponderanno ai nostri ordini.

meccaniche (il cui stile, insieme all'estetica generale di *Infinite*, farà impazzire gli appassionati delle ambientazioni steampunk).

Il demo mostratoci da Irrational Games inizia con una citazione diretta del primo *BioShock*. Ricordate la colossale statua di Ryan, ornata con il motto di Rapture? Booker, arrivato a Columbia, s'imbatte in un pomposo dipinto che ritrae George Washington quasi come se fosse una figura biblica, con una didascalia che è tutto un programma: "È nostro dovere difenderci dalle orde straniere." Nonostante il look della città abbandoni l'Art Déco in favore di uno stile più vittoriano, l'accento sulla propaganda e sull'impatto dei messaggi pubblicitari è ancora marcato. Poi, in un delizioso clima con cieli azzurri e uccellini che cinguettano, Booker inizia a imbattersi nelle tante stranezze di Columbia. Passa un carro trainato da un cavallo meccanico e, pochi secondi dopo, un intero palazzo crolla rovinosamente, scaraventando una pesante campana in direzione del nostro eroe, che la schiva per il rotto della cuffia.

La nuova tecnologia adottata da Irrational Games permette la gestione separata di tutti gli edifici volanti, e il motore fisico tratterà in maniera realistica le cadute e le collisioni. Può sembrare un dettaglio tecnico scontato, ma la natura monumentale dei livelli di *BioShock Infinite* lo rende fondamentale a mantenere vivo lo stupore. L'esplorazione di Booker continua con una scena surreale: sul lato della strada una casa va a fuoco, ma la sagoma di una donna continua a passare la scopa come se niente fosse. Poco più avanti abbiamo la prima interazione con un vero essere umano, il vecchio Salton Stall, un folle nazionalista che, ignorando il nostro arrivo, continua a urlare il suo sermone contro l'influenza degli stranieri a Columbia. Non appena raccogliamo un'arma, però, i suoi occhi si infiammano, e Salton ci scatena contro uno dei suoi scagnozzi, Charles, il quale nel giro di pochi secondi ci attacca impartendo dei comandi a uno stormo di corvi. Dopo averlo fatto cadere nel vuoto con un colpo di fucile, Booker usa un potere telecinetico per saccheggiare il suo cadavere, trovando una misteriosa bottiglia della quale berrà prontamente il liquido. Come un'iniezione di plasmide, la bevanda conferisce al nostro eroe un potere aggiuntivo, che in questo caso è proprio il controllo del suddetto stormo di corvi. Peccato che, nel frattempo, Salton sia fuggito, ricorrendo a un bizzarro mezzo di trasporto, che probabilmente sarà una costante per tutta l'avventura. Gli edifici volanti, infatti, sono collegati da un sistema di binari aerei, cui è possibile agganciarsi con uno speciale attrezzo che Booker estrae con un semplice gesto della mano. Saltando da un binario all'altro, il nostro eroe si lancia all'inseguimento del suo nemico, riuscendo infine a scaraventarlo contro un edificio con un violento colpo di chiave inglese.

> "Non c'è Rapture, non ci sono i Big Daddy, e l'ambientazione è radicalmente diversa nello stile grafico"

Dopo questo scontro, la situazione precipita



■ Charles è l'uomo che ci attaccherà con il suo stormo di corvi.

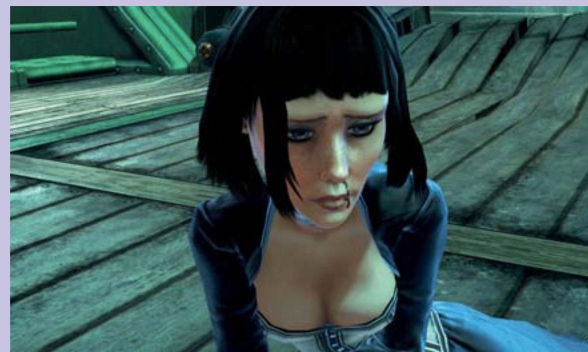
GIOCARE CON VIGORE

I poteri di *Infinite* ricordano da vicino i plasmidi dei primi due *BioShock*, ma non alterano il codice genetico del nostro eroe. I programmatori li chiamano "vigor": si tratta di bevande che, una volta assunte, conferiscono un numero limitato di cariche di un determinato potere. Alcune, come la scarica elettrica, saranno piuttosto abbondanti, mentre altre, come lo stormo di corvi, saranno limitate a pochi usi. Lo stile di gioco adottato influenzerà i tipi di vigor che Booker troverà per le strade di Columbia, differenziando ulteriormente gli approcci strategici dalle battaglie in campo aperto.





■ Il cambio di stile è evidente anche nella fisionomia dei personaggi, che presentano tratti paragonabili ai disegni di un fumetto.



INFINITAMENTE INSIEME

Come prevedibile, Irrational Games non ha annunciato nulla in proposito, ma la presenza di Elizabeth sarebbe la perfetta giustificazione per una modalità cooperativa. Combinare i poteri in maniera creativa insieme a un altro giocatore sarebbe una diretta evoluzione delle intuizioni dei primi *BioShock*, e si rivelerebbe senz'altro gradita ai fan della serie. Chiediamo troppo? Dopo le valide esperienze multiplayer, ci piacerebbe davvero vedere come Ken Levine e soci se la cavano con il Co-op.

rapidamente, dando modo a Irrational Games di mostrarci nel dettaglio i poteri del protagonista. Entrando in una stanza piena di cittadini infuriati, il nostro eroe scatena il suo stormo di corvi, per poi sottrarre con la telecinesi il fucile a pompa di uno dei suoi aggressori, facendogli sparare un colpo letale ancor prima di prenderlo in mano. Usando la stessa tecnica, Booker riesce anche a deviare un colpo di cannone, rimandandolo al mittente e causando una grande esplosione. Ma l'azione è entrata nel vivo, e qualche fiamma non basta certo a placarla: le strade di Columbia, deserte fino a pochi minuti prima, si sono riempite di seguaci di Salton, e la loro schiacciante superiorità numerica mette una seria ipoteca sulla sopravvivenza del protagonista. Quando tutto sembra perduto, entra in gioco Elizabeth, che appare all'improvviso facendo sfoggio di un devastante potere con il quale disintegra in pochi secondi un intero gruppo di aggressori. Il bel cielo azzurro di Columbia è stato rimpiazzato da un'oscura tempesta di detriti, e i due fuggono disperatamente, combinando i loro poteri per superare i vari ostacoli. La telecinesi di Booker scaraventa contro i nemici gli oggetti e i proiettili creati da Elizabeth, fino a quando non arriva un enorme boss robotico. Per distruggerlo, sarà necessario combinare nuovamente i poteri, abbattendo con tempismo il ponte su cui cammina. Ma non sarà sufficiente, perché in barba alla forza di gravità il robot riesce a salvarsi dalla rovinosa caduta, tornando prontamente all'attacco.

Il demo di Irrational Games si conclude lasciandoci con tante domande e con una voglia matta di scoprire tutti i segreti di Columbia. Dopo lo spettacolo, del resto, non possiamo che dirci d'accordo con le parole di Ken Levine sui tratti distintivi dell'esperienza *BioShock*. Non c'è Rapture, non ci sono i Big Daddy, e l'ambientazione è radicalmente diversa nello stile grafico (più colorato e brillante) e nella premessa, ciò nonostante *Infinite* incarna tutti i pregi che hanno fatto innamorare i fan degli FPS intelligenti. Con fare provocatorio potremmo addirittura dire che siamo alle prese con il primo vero seguito di *BioShock*, e che la creazione di Columbia dà modo agli sviluppatori di esplorare nuove e interessanti meccaniche.

Se il resto del gioco sarà all'altezza di questi dieci minuti di fuoco, allora 2K e Irrational Games avranno per le mani un altro grande capolavoro, nonché il potenziale precursore di una nuova moda. Scommettiamo che, tra un anno, affogheremo nei giochi con stile vittoriano e steampunk? GIOCHI COMPUTER

I mille mondi di StarCraft II

Il Re della strategia in tempo reale è sempre più saldo sul trono e nuova forza vitale continua a giungergli dalle creazioni degli appassionati. **Claudio Chianese** ci fa da guida tra i Mod più allettanti per StarCraft II!



■ *Ruins* si annuncia essere una delle più promettenti conversioni di *StarCraft II* in sparatutto.



■ Il Galaxy Editor offre la possibilità di strutturare agevolmente dislivelli e caratteristiche del terreno.



■ Visualizzare una delle missioni della campagna nell'editor rende bene l'idea della complessità di mappe del genere.

PROFESSIONE MODDER

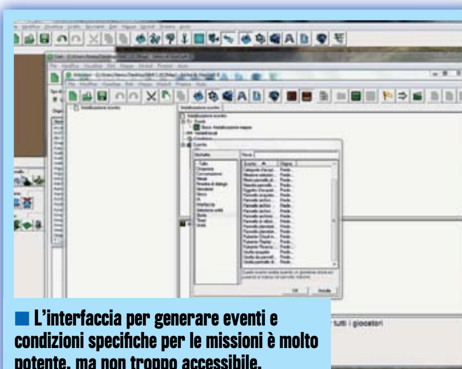
Blizzard offre pieno supporto ai creatori di contenuti aggiuntivi per *StarCraft II*. Una volta creata una mappa, è possibile pubblicarla online grazie all'apposito comando dell'editor, così che sia disponibile immediatamente a tutti gli utenti connessi a Battle.net. Un sistema estremamente diretto e accessibile che, però, rende difficile per i giocatori europei reperire Mod pubblicati sui server americani, e viceversa. Inoltre, è possibile "chiudere a chiave" le proprie creazioni, per impedire che possano essere modificate da altri giocatori: una misura che contribuisce a indirizzare il modding per *StarCraft II* in senso professionistico. I Mod particolarmente curati potranno, difatti, fregiarsi dell'etichetta "premium" e fruttare un guadagno economico al creatore. Non è ancora noto il funzionamento esatto di questo mercato, ma Blizzard promette che gli standard qualitativi delle mappe "premium" saranno particolarmente elevati, soprattutto in termini di originalità, mentre la grande maggioranza dei contenuti amatoriali dovrebbe comunque rimanere gratuita.



NEL mondo dei videogiochi, segnato da ritmi forsennati e così dipendente dal progresso tecnologico, superare la "prova del tempo" rappresenta la sfida definitiva per qualunque titolo.

Non basta che un gioco sia tecnicamente solido, giocabile, longevo: sepolta tra le righe del codice di un vero capolavoro c'è un'altra caratteristica, quasi ineffabile, una sirena che invita il giocatore veterano a ripetere un'esperienza già nota, eppure irrinunciabile. La saga di *StarCraft* rappresenta, in un certo senso, il paradigma di tutti i titoli apparentemente immuni all'obsolescenza: la leggenda di Zerg, Protoss e Terran ha travalicato il limite del videogioco ed è arrivata a lambire il campo dello sport e quello ancora più vasto della cultura popolare. A distanza di un paio di mesi dall'uscita, *StarCraft II* sembra destinato a raccogliere il manto del predecessore e a superare, nel tempo, la boa degli undici milioni di copie vendute, straordinario bottino del primo capitolo.

Il segreto dell'eterna giovinezza risiede, principalmente, in due caratteristiche del titolo Blizzard: la prima riguarda la forte componente online, vero e proprio fenomeno competitivo, perfettamente calibrato per attirare le attenzioni dei gamer professionisti, rimanendo nello stesso tempo accessibile a tutti; la seconda, invece, è legata al potente editor e alla "fucina di idee" rappresentata da una community in continua crescita. In questo nostro speciale ci occuperemo in modo particolare delle potenzialità di modding insite in *StarCraft II*, già espresse al meglio in un certo numero di lavori amatoriali davvero sorprendenti.



■ L'interfaccia per generare eventi e condizioni specifiche per le missioni è molto potente, ma non troppo accessibile.

MINOTAURI D'APRILE

Blizzard ha una certa passione per i pesci d'aprile e uno dei più divertenti risale al 2008. All'epoca, la casa americana annunciò una nuova, fantomatica unità che sarebbe dovuta apparire in *StarCraft II*: il marine Tauren. Frutto di un'improbabile ibridazione fra l'universo di *StarCraft* e quello di *Warcraft*, il bellicoso minotauro è ovviamente rimasto una burla, ma rimane comunque accessibile grazie all'editor: basterà aggiungere a una mappa personalizzata le unità della campagna con l'apposita opzione, e saremo pronti per scatenare i nostri bovini spaziali.

ALLA RICERCA DELLA MAPPA PERDUTA

Le mappe per *StarCraft II* possono essere scaricate dall'interno del gioco, accedendo a Battle.net ed eseguendo una semplice ricerca. A chi volesse mantenere il punto della situazione consigliamo, inoltre, di puntare il browser su **www.sc2mapster.com**, sito di riferimento per i contenuti amatoriali, all'interno del quale troverete informazioni e link riguardo molti dei Mod di cui parliamo in queste pagine. Anche **http://starcraft2mods.com** è ricco d'informazioni e guide al mondo del modding per il titolo di casa Blizzard.



Lo stile Tower Defense è tra i più gettonati nei titoli "casual", e non poteva mancarne una versione per *StarCraft II*.



***Metal Slug* torna in grande stile, rivoluzionando completamente il sistema di controllo del titolo Blizzard.**



***ChessCraft*, ovvero gli scacchi dove le pedine vengono mangiate per davvero.**



***Wacky Race*, centrato sulle gare di velocità, richiama alla mente lo stile di *Mario Kart*.**

Forte dell'esperienza positiva maturata con *Warcraft III* – impreziosito da una quantità di Mod, tra cui l'ottimo *Defense of the Ancients*, praticamente un gioco a sé – Blizzard ha fornito agli appassionati una serie di strumenti d'eccellenza, riuniti nel Galaxy Editor. La più evidente funzione del nuovo giocattolo della casa americana è quella di editor di mappe. In questo senso, praticamente nulla è lasciato al caso: è possibile scegliere fra un gran numero di texture di base, che rappresentano i più disparati tipi di terreno, e poi intervenire "di fino", sovrapponendo e combinando tali texture fino a ottenere risultati unici; inoltre, una serie di opzioni piuttosto accessibili consente di configurare i dislivelli, aggiungere specchi d'acqua o ricoprire un'area di fogliame più o meno folto.

A sorprendere davvero, però, è la versatilità del Galaxy Editor: non solo è possibile strutturare compagne con tanto di eventi e regole speciali, ma anche trasformare *StarCraft II* fino a renderlo irriconoscibile. Tra i Mod già usciti e in preparazione c'è davvero di tutto, dagli scacchi ai giochi di ruolo. Tra i lavori più promettenti figura certamente *Ruins*, che promette di trasformare il titolo Blizzard in uno sparatutto in terza persona con tutti i crismi: fino a otto giocatori se la vedranno con un'orda di zombi affamati, in una Total Conversion che spinge al limite le potenzialità del motore di *StarCraft II*.

Forse ancora più ambizioso il progetto messo in cantiere dal modder SkriK: niente meno che la conversione del titolo Blizzard in un gioco di ruolo alla giapponese. *Final Fantasy: StarCraft II mod* offrirà battaglie tattiche a turni, un sistema d'inventario, una revisione dell'interfaccia e, in genere, un'esperienza di gioco del tutto rinnovata.

Per chi soffre di nostalgia, invece, consigliamo di prestare attenzione allo sviluppo del remake di *Metal Slug*, storico arcade rifatto di sana pianta grazie all'editor di casa Blizzard. Il primo atto è già disponibile per il download, e il risultato pare essere pregevole: il sistema di controllo via tastiera, soprattutto, non lascia minimamente intendere la derivazione RTS e si adatta perfettamente al nuovo stile.

La comunità di appassionati sembra, allo stato attuale, in fermento e le idee fioccano: c'è chi parla di un remake di *Dungeon Keeper,* mentre sono già numerose le conversioni di giochi classici – *Bomberman*, per esempio, ribattezzato per l'occasione *Bomberling Arena*, ma anche *Tetris*.

Molti Mod sembrano destinati a rimanere esercizi di stile, sviluppati sull'onda del momento, ma siamo certi che, come d'altra parte dimostrano il già citato *Defense of the Ancients* e lo storico *CounterStrike*, strumenti tanto potenti consegnati nelle mani della community daranno vita a opere di grande pregio, in grado di rivendicare persino una propria autonomia e originalità rispetto al titolo originale. L'ennesima riprova di come il modding, quando opportunamente supportato dalla casa madre, possa costituire il vero valore aggiunto del gioco su PC.

In parallelo alle produzioni più curiose, continuano ad apparire nuove mappe adatte alle sfide online, mentre un valido lavoro di patch da parte di Blizzard si avvia a perfezionare il bilanciamento fra le varie razze. Di tutto quello che ruota intorno all'aspetto competitivo di *StarCraft II* ci occuperemo in futuro, senza tralasciare qualche consiglio per mantenersi in equilibrio nella dura scalata alle classifiche multiplayer. GIOCHI COMPUTER

MINIGIOCHI D'AUTORE

Ad accrescere ulteriormente la longevità di *StarCraft II* è intervenuta una proliferazione di minigiochi e variazioni sul tema che, crediamo, continuerà ancora a lungo. Chi non è stanco di "difendere la torre" certamente gradirà *StarCraft 2 Tower Defense* e *Overrun*, mentre i più tradizionalisti opteranno per *ChessCraft*, che si occupa di trasformare marine, idralische e zeloti in pezzi degli scacchi, pronti ad affrontarsi sulle caselle bianche e nere. Gli appassionati della velocità tengano d'occhio, invece, *Virtua SC2 Racing* e *Wacky Race*, Mod che promettono di trasformare *StarCraft II* in un simulatore di corse arcade.

I VICHINGHI PERDUTI

Non tutti sanno che, ben prima dei successi di *StarCraft* e *Warcraft*, Blizzard ha esordito nel mondo dello sviluppo pubblicando un bizzarro action/puzzle per Amiga e DOS, *The Lost Vikings*. In *StarCraft II* appare un omaggio al titolo d'esordio, nella forma del minigioco intitolato *The Lost Viking*. Il "vichingo" del titolo non è, però, come nel quasi omonimo gioco del '92, un nerboruto guerriero nordico, ma altresì uno dei potenti mezzi aerei Terran. Saremo chiamati a guidare il velivolo lungo le schermate di uno sparatutto a scorrimento verticale, nella migliore tradizione di *Xenon,* con tanto di bonus e potenziamenti da raccogliere e livelli tematici ispirati all'universo di *StarCraft.* Lungi dall'essere un semplice cammeo, *The Lost Viking* risulta molto divertente e anche piuttosto difficile: una tra le più riuscite creature del Galaxy editor.



Hard WARE



Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **albertofalchi@sprea.it**

LINGUAGGIO MACCHINA

I lettori di GMC non temono l'arrivo dell'autunno, quando le uscite serali e le giornate al mare vengono sostituite da ore di frag e da qualche esperimento di overclock. E chi vuole aggiornare l'ormai attempato computer, potrebbe pensare alle due GeForce testate su questo numero, esemplari di fascia bassa, ma capaci di gestire anche i titoli più recenti recensiti da GMC. Abbiamo voluto dare un'occhiata da vicino anche a una nuova scheda audio di Asus, che promette faville a chi preferisce giocare "in cuffia".

I BEI GIOCHI DI UNA VOLTA

È noto che, prima o poi, quello che i consumatori chiedono in qualche maniera lo ottengono, anche se spesso è troppo tardi.

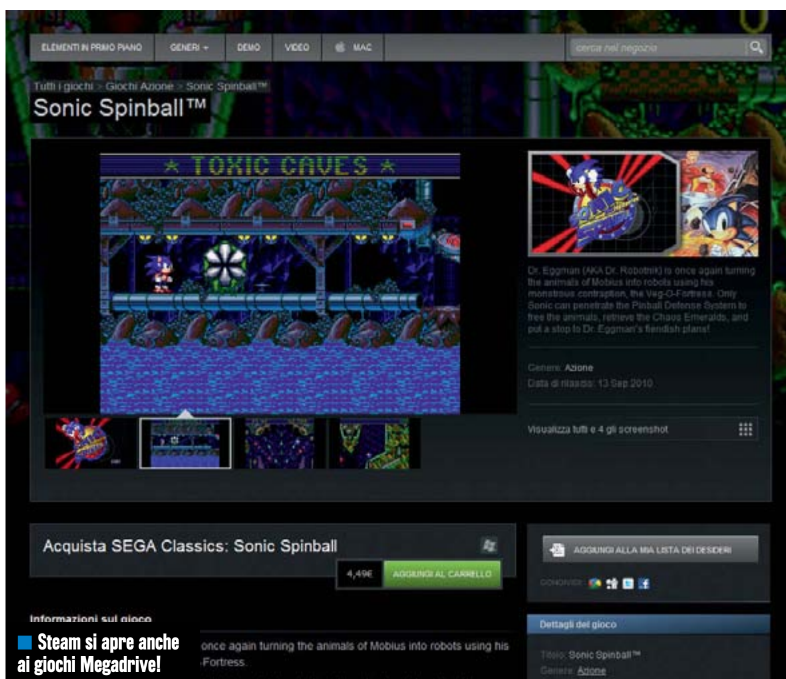
Un tipico esempio è quello del retrogaming. La moda di emulare vecchi coin-op e console è nata verso la metà degli Anni '90, quando la potenza di calcolo dei Pentium iniziava a permettere di simulare su un PC architetture quali Super NES, Megadrive, Commodore 64 e via dicendo. Il problema, nella maggior parte dei casi, era di procurarsi le rom o, meglio, di procurarsele legalmente. Chi voleva farlo rispettando il diritto d'autore incontrava, infatti, non poche difficoltà. Pian piano, grazie alle console di nuova generazione, le case di produzione si sono fatte più furbe e hanno iniziato a vendere vari giochi emulati tramite servizi online come quello di Microsoft e Nintendo. La cosa ridicola è che su PC, teoricamente la piattaforma più aperta di tutte, abbiamo dovuto aspettare settembre per un'apertura da parte di un colosso, quando su Steam sono apparsi una serie di classici per Megadrive come *Ecco the Dolphin*, *Kid Chamaleon, Eternal Champions* e via dicendo.

La notizia è interessante, considerato anche il prezzo decisamente più economico rispetto a quanto visto su console: 2 euro e mezzo per un gioco del Megadrive si spendono volentieri. Peccato che ci si sia arrivati così tardi, quando ormai il treno dell'emulazione è perso, e il fervore che animava le discussioni dei nostalgici del passato, ormai, si è affievolito. Praticamente, questi giochi sono stati messi sul mercato quando buona parte di chi era interessato all'affare li aveva acquistati originali su eBay o in qualche mercatino delle pulci (quando non se li era procurati di straforo, nella peggiore delle ipotesi).

Sempre in tema di titoli del passato, anche se non necessariamente così "vecchi", citiamo il caso del noto sito Good Old Games (**www.gog.com**) che, dopo alcuni giorni di chiusura, ha riaperto i battenti, completamente rinnovato. Una nuova interfaccia permette di sfogliare più comodamente i titoli disponibili a catalogo, e sono state introdotte alcune funzioni che strizzano l'occhio ai social network: si possono recensire i giochi, dando loro dei voti, è consentito discuterne sugli spazi appositi e, infine, creare una serie di liste di titoli basandosi su un tema scelto dagli utenti.

Il retrogaming continua ad attirare nuovi e vecchi appassionati, insomma, e grazie ai prezzi bassi di alcuni capolavori, siamo certi che (nonostante il ritardo) qualche onesto giocatore non si lascerà sfuggire l'occasione di acquistare quel capolavoro che desiderava tanto da ragazzo. O magari quella di redimersi, acquistando finalmente qualcosa con cui aveva giocato a sbafo troppo a lungo.





Steam si apre anche ai giochi Megadrive!

"Il famoso sito GoG si è rinnovato con funzioni in stile social network"

ASUS XONAR DG

- **Produttore:** Asus
- **Distributore:** Asus
- **Internet:** www.asus.it
- **Prezzo:** € 49,99

"Ciò che rende la Xonar DG speciale è il supporto per le cuffie"

UNO dei principali problemi con cui si scontrano i possessori di un Home Theater PC è quello relativo alla scheda audio, soprattutto nel caso non si disponga di un sintoamplificatore con ingressi HDMI.

Le uscite analogiche delle schede audio integrate sulle motherboard sono solitamente di qualità discutibile, e non tutte le schede madri consentono di gestire abbastanza agilmente le uscite digitali ottiche e coassiali. Sono disponibili tante schede audio in grado di risolvere tali problemi, ma la maggior parte di queste è discretamente costosa. Spesso, poi, è impossibile inserirle all'interno dei case HTPC più minuti, che sono anche quelli più desiderabili, se si considera che in queste situazioni il computer deve nascondersi negli angusti spazi vicino alla TV, a fianco di console e decoder di vario tipo.

La Xonar DG è una scheda che cerca di risolvere simili pecche. È dotata, infatti, di un piccolo bracket che la rende compatibile con i case slim, è caratterizzata da un buon DAC e non le manca una comoda uscita in formato Toslink che rende facile interfacciarla anche con sintoamplificatori non proprio recentissimi. Purtroppo, dovrete rinunciare al supporto ai formati HD più recenti (niente DTS-Master Audio e Dolby True HD, insomma), ma bisogna anche considerare che si tratta di un prodotto venduto al di sotto dei 50 euro. Sono supportate le EAX sino alla versione 2.0, DirectSound 3D e l'ormai indispensabile OpenAL. Grazie alla tecnologia GX 2.5 potrete anche godervi a pieno i vecchi titoli EAX su Vista e Windows 7, quindi la Xonar DG risulta adeguata anche per i videogiochi. La qualità audio è più che accettabile, considerato il prezzo: siamo lontani da quella dei modelli superiori, sia di Asus, sia di Creative, basati su DAC e OpAmp di ben altro livello, ma sia la musica, sia gli effetti dei giochi sono riprodotti pienamente, e solo i più fissati con le sette note sentiranno la necessità di andare oltre. Ciò che rende la Xonar DG speciale, però, è il supporto per le cuffie: per la prima volta vediamo integrato su una scheda di questo tipo un amplificatore cuffia dedicato, che addirittura permette di variare la sensibilità secondo l'unità in proprio possesso (per la cronaca, sono disponibili tre opzioni: sino a 32 ohm, da 32 a 64 ohm e oltre i 64 ohm) e della modalità di utilizzo. Chi non vuole rinunciare al 3D anche in cuffia potrà attivare il supporto Dolby Headphone, compatibile con qualsiasi tipo di headset.

Pur con tutte le sue limitazioni, la Xonar DG è un prodotto azzeccato: coniuga le piccole dimensioni con un eccellente rapporto qualità/prezzo e offre una qualità insospettabile per un oggetto tanto economico. Se siete soliti giocare con le cuffie, è probabilmente la miglior scheda audio disponibile, mentre se impiegate un decoder esterno collegato a delle casse, svolge adeguatamente il proprio lavoro, ma non è il massimo, considerato che non sono supportati protocolli come DTS Interactive o Dolby Digital Live.



Il minuscolo formato aiuta a inserire la Xonar DG anche nei case più angusti.

GIOCHI COMPUTER

Ottima se usate principalmente le cuffie, più che sufficiente in tutti gli altri casi. Ha il vantaggio di essere una delle poche schede audio compatibili con i case in formato slim, quelli tipici per gli Home Theater PC.

7½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

NOSTALGIA SFERICA

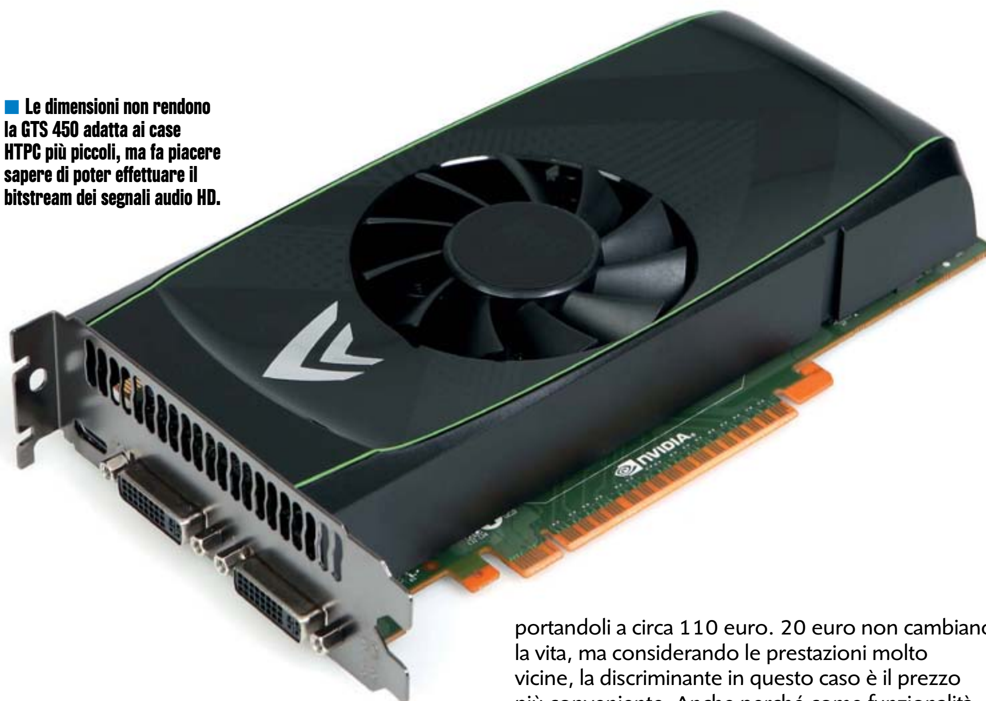
Mentre il touchscreen multiplo imperversa nei tablet, e Microsoft si appresta a lanciare il suo Kinect, potrebbe sembrare anacronistico parlare di una trackball, ma Logitech ha pensato agli utenti nostalgici e a quelli che lavorano su scrivanie anguste. La nuova M570 si distingue dalle periferiche simili del passato, in auge durante i primi Anni '90, grazie a una connessione wireless (compatibile con il nano receiver condiviso da tutte le altre periferiche senza fili dell'azienda svizzera) e a un sistema di alimentazione particolarmente parco nei consumi, capace offrire una autonomia di 18 mesi tramite una singola batteria AA. Non mancano un paio di pulsanti secondari dedicati alla navigazione, una rotella utile a scrollare e zoomare e una colorazione grigio opaca che ricorda gli anni in cui Kurt Cobain calcava i palchi di tutto il mondo, in compagnia della sua band.

DELL CONVERTIBILE

I PC Tablet capaci di trasformare il proprio schermo in un pannello touchscreen non sono una novità, ma il design del nuovo Inspiron Duo innova radicalmente tale modello. Poco più spesso di un iPad, il Duo sembra a prima vista un eccellente tablet munito di schermo capacitivo multitouch da 10 pollici, ma una piccola pressione sui suoi bordi solleva la cornice superiore e fa ruotare lo schermo su se stesso, trasformandolo nel più classico e sottile dei netbook. Al suo interno batte un processore N550 dual core a 1,5 GHz che dovrebbe offrire un'esperienza d'uso piuttosto reattiva e un'ottima riproduzione dei filmati a 720p. Dell, però, non ha ancora definito le caratteristiche dell'hard disk e il taglio della RAM, che verranno decisi solo prima del debutto, a novembre. Il prototipo mostrato alla stampa utilizzava Windows 7 Home Premium in abbinamento a un'interfaccia touch creata appositamente, ma

GEFORCE GTS 450

- **Produttore:** NVIDIA
- **Distributore:** Vari
- **Internet:** www.nvidia.it
- **Prezzo:** € 129



Le dimensioni non rendono la GTS 450 adatta ai case HTPC più piccoli, ma fa piacere sapere di poter effettuare il bitstream dei segnali audio HD.

LA nuova 450 di GeForce non è una scheda dotata di funzioni innovative, né risulta così veloce o economica da essere molto conveniente.

È proprio quello che ci si può aspettare da un prodotto in questa fascia di prezzo, sotto i 150 euro. Senza pretendere chissà cosa, dobbiamo ammettere di esserne rimasti soddisfatti, perché le piccole di casa NVIDIA introducono quelle funzionalità che mancano sui modelli superiori, e che il concorrente ATI supporta già da qualche tempo. In particolare, facciamo riferimento al bitstreaming tramite HDMI di contenuti Dolby TrueHD e DTS Master Audio, un aspetto che farà la felicità di chi vuole collegare il PC a un sintoamplificatore recente, quindi per l'utilizzo come Home Theater PC. E, considerato il poco rumore generato, la GTS 450 potrebbe effettivamente essere una soluzione valida per HTPC un po' evoluti, con i quali azzardarsi a giocare a qualche titolo recente.

Come supporto alle tecnologie, la GeForce 450 è ottima: con CUDA, PhysX e DirectX 11 non manca nulla, anche se non si possono paragonare le prestazioni con quelle degli esemplari superiori. Gli shader sono più che dimezzati, e si passa dai 448 stream processor di una GeForce 470 a soli 192, ma la vera limitazione è il bus, con un'ampiezza di soli 128 bit contro i ben 320 della 470. Le frequenze, invece, sono ben più elevate delle sorelle maggiori, raggiungendo 783 MHz per il clock e 3,6 GHz per le memorie. L'aspetto più intrigante è che potete spingere il core ancora oltre e, grazie al generoso dissipatore, non andrete incontro a problemi di temperatura: nel nostro caso, l'esemplare di riferimento inviatoci da NVIDIA ha raggiunto senza battere ciglio i 930 MHz di core e i 3,8 GHz di RAM.

> "Nei benchmark è molto vicina alla Radeon 5770"

Overclock o meno, la GeForce 450 è una GPU più che sufficiente per giocare a qualsiasi titolo, a patto di limitarsi con la risoluzione. *Mafia* II e *DiRT 2* sono fluidi anche al massimo del dettaglio (con PhysX a livello basso, nel caso di *Mafia*), sino a 1280x1024, mentre per salire con la risoluzione bisognerà scendere a qualche compromesso, solitamente minimo, con le impostazioni visive. Per 130 euro è un buon risultato, paragonabile a quanto fatto da ATI con le Radeon 5770, che risultano molto vicine alle 450 nella maggior parte dei benchmark. Non esiteremmo a suggerire NVIDIA, a tal proposito, se non fosse che ATI ha appena ribassato i prezzi dei suoi modelli, portandoli a circa 110 euro. 20 euro non cambiano la vita, ma considerando le prestazioni molto vicine, la discriminante in questo caso è il prezzo più conveniente. Anche perché come funzionalità siamo sullo stesso livello, con differenze minime, a volte a vantaggio di un'architettura, a volte dell'altra. Per esempio, sia la 450, sia la 5770 supportano i tre monitor, ma solo con NVIDIA potrete evitare di acquistare monitor con ingresso Display Port o relativi adattatori, richiesti obbligatoriamente da ATI. Quest'ultima, di contro, sembra leggermente più performante salendo con la risoluzione e ci è sembrata un prodotto più maturo nell'ottica di un utilizzo Home Theater PC. A voi la scelta. GIOCHI COMPUTER

Una scheda economica, che non si discosta molto dalla sua diretta concorrente quanto a prestazioni e funzionalità. Può essere usata con soddisfazione per giocare a bassa risoluzione, così come per godersi al meglio i Blu-ray.

7½

Tech News

Tutte le novità dal mondo della tecnologia applicata al divertimento elettronico…

l'utente potrà sfruttare le porte USB presenti per installare Ubuntu Tablet Edition. L'intenzione del produttore americano è di proporre la versione base del Duo a un prezzo inferiore ai 500 euro.

USB 3.0 IN RAID

La francese LaCie ha presentato il primo hard disk esterno USB munito di modalità RAID e connessione USB 3.0. Il 2big USB 3.0 contiene due hard disk da 7200 RPM sostituibili anche a unità accesa e offre le modalità RAID 0 (più capiente e veloce) e RAID 1 (più sicura e ridondante) a chi desidera poter leggere 205 MB di dati al secondo. LaCie sostiene che il contenuto di un Blu-ray da 50 GB può essere trasferito sull'unità in meno di cinque minuti, per la felicità di ingegneri del suono, produttori video ed editori che debbono salvare continuamente enormi quantità di dati per lavoro e backup. L'unità è già in vendita in Europa al non modico prezzo di 550 euro nella versione da 4 TeraByte, ma chi vuole spendere meno, pur preservando i vantaggi dell'USB 3.0, può puntare sul più semplice D2 USB 3.0, che nella versione a disco singolo da 1 TB viene proposto a 169 euro.

NUOVO SILICIO

Intel ha reso note molte delle caratteristiche di Sandy Bridge, l'architettura destinata a rimpiazzare gli attuali Nehalem Core i5 e i7. Sandy Bridge è basata su una costruzione a 32 nm, utilizza un nuovo socket chiamato LGA 1155 e include una GPU Intel di nuova generazione, in grado di offrire effetti DirectX 10.1 e di condividere la velocissima cache L3. A parità di clock con i Core i7 attuali, i processori Sandy Bridge (poco fantasiosamente chiamati Core i7-2) offrono prestazioni superiori di un 20-30%, soprattutto grazie all'efficiente bus ad anello che permette a tutti i core di interfacciarsi rapidamente a due

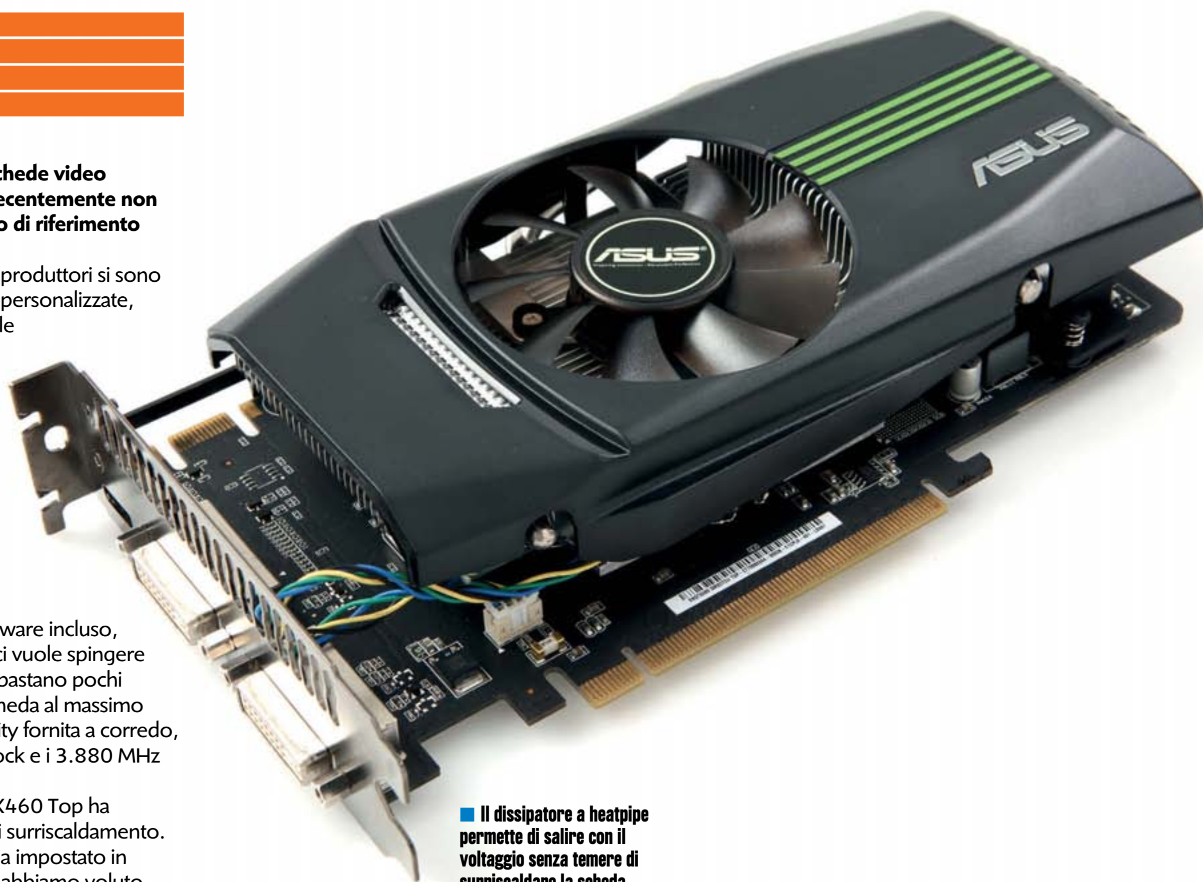
Asus ENGTX460 TOP

Produttore: Asus
Distributore: Asus
Internet: www.asus.it
Prezzo: € 199,99

LA maggior parte delle schede video lanciate sul mercato recentemente non si discostava troppo dal modello di riferimento proposto da NVIDIA.

Con la GeForce 460, invece, i produttori si sono sbizzarriti nel realizzare soluzioni personalizzate, che cercano di sfruttare il notevole potenziale di overclock della GPU. Il clock suggerito da NVIDIA è di 675 MHz, ma è facile trovare esemplari che superano tale valore. Nel caso di Asus, l'incremento è misero: solo 25 MHz per il core. La scelta è quasi inesplicabile, se si considera il valido dissipatore provvisto di heatpipe e la possibilità di variare il voltaggio del chip tramite il software incluso, una funzione necessaria solo se ci vuole spingere in alto con l'overclock. In realtà, bastano pochi clic del mouse per spingere la scheda al massimo consentito da SmartDoctor, l'utility fornita a corredo, raggiungendo gli 800 MHz di clock e i 3.880 MHz per la memoria.

In queste condizioni, la EGNTX460 Top ha lavorato senza alcun problema di surriscaldamento. Supponendo che SmartDoctor sia impostato in maniera fin troppo conservativa, abbiamo voluto tentare l'overclock con programmi esterni, spremendo di altri 50 MHz e di 20 ulteriori MHz la memoria, il tutto salendo solo leggermente con il voltaggio. Considerata la semplicità con cui abbiamo ottenuto questi risultati, siamo rimasti stupiti dal fatto che Asus abbia preferito limitare a 25 MHz l'overclock predefinito, lasciando decidere agli acquirenti se spingere la EGNTX460 Top ulteriormente o meno.



Il dissipatore a heatpipe permette di salire con il voltaggio senza temere di surriscaldare la scheda.

"Abbiamo superato gli 800 MHz di core"

Al di là della scelta peculiare, la scheda di Asus svolge bene il proprio lavoro e offre ottimi margini di miglioramento grazie all'efficiente dissipatore. Rispetto alla più piccola 450, le prestazioni sono superiori, principalmente per merito del bus a 192 bit, contro soli 128, e dei 336 stream processor. Queste differenze giustificano anche il prezzo: i circa 200 euro necessari per portarsi a casa la ENGTX460 TOP sono un buon compromesso, considerando che per il modello superiore, la GeForce 470, bisogna aggiungerne almeno un altro centinaio.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Per quasi 200 euro è un buon acquisto, soprattutto se si ha intenzione di spingerla oltre i limiti di fabbrica, operazione tra l'altro molto semplice anche con il software in dotazione.

8½

canali DDR3 e a 16 linee PCI-E 2.0. Sul piano delle istruzioni, la novità maggiore è data dalle AVX (Advanced Vector Extension): un'evoluzione delle SSE4 capace di gestire vettori a 256 bit e di elevare considerevolmente la velocità di calcolo in virgola mobile. È, però, sul piano della grafica che i primi test dei prototipi Sandy Bridge hanno lasciato di stucco, mostrando risultati precedentemente impensabili per i GMA di Intel: la GPU GT2 posta nei pressi dei core sgomita con i Radeon 5450 nei benchmark, riproducendo *Batman: Arkham Asylum* senza incertezze anche utilizzando driver ampiamente in beta. I primi processori Sandy Bridge dovrebbero debuttare entro la fine dell'anno, posizionandosi sotto l'attuale esa-core 980 Extreme, ma rimanendo comunque ben lontani dalla fascia economica fino al 2011.

CHIAVE SVELATA

La protezione High badwidth Digital Content Protection, chiamata comunemente HDCP, è stata ufficialmente violata. La chiave di decodifica principale è recuperabile su Internet e potrebbe permettere a qualche pirata di produrre chip in grado di duplicare senza problemi i segnali HD inviati a TV o Monitor. A ufficializzare il funzionamento del codice circolante in Rete è un importante ingegnere di Intel, azienda creatrice del sistema, che ci tiene a puntualizzare che la scoperta della chiave non si rifletterà in software in grado di riprodurre facilmente i contenuti protetti, ma dovrà probabilmente passare attraverso un circuito integrato di difficile produzione a livello globale. La protezione ha comunque resistito molto più a lungo dell'AACS (l'algoritmo di protezione di HD-DVD e Blu-ray) e troverà ancora posto in VGA e pannelli del prossimo futuro, assicurando la corretta riproduzione dei dischi originali.

AIRPORT MANIA: FIRST FLIGHT



Gioco consigliato Giochi per il mio Computer

Produttore: Lemon Games
Prezzo: € 0,79 iPhone, € 1,79 iPad
Versione provata: iPhone 3GS/iPad
Internet: www.airportmania.com

L'AppStore è ricco di giochi d'ispirazione aeronautica. Già in passato abbiamo avuto occasione di parlare del divertente *Flight Control* di Firemint in cui, vestiti i panni di improvvisati controllori di volo, eravamo chiamati a dirigere il traffico aereo, indirizzando i vari aeromobili ai rispettivi scali di destinazione.

Anche il titolo di questo mese offre ai giocatori l'ebbrezza di vestire i panni di un "uomo-radar" per qualche ora, insaporendo la pietanza con una piacevole vena parodistica. *Airport Mania* nasce, in realtà, come gioco per PC, poi per Mac e ben presto convertito per iPhone; recentemente, infine, i produttori hanno pensato bene di produrne una versione HD per iPad completando così il ciclo (si fa per dire, visto che è già prevista una trasposizione per Nintendo Wii e per Android).

Nella sua essenzialità, *Airport Mania* si riduce a un time-management game, un po' sulla falsariga del vecchio *Diner Dash*. A differenza di *Flight Control*, infatti, i giocatori non sono chiamati a guidare fisicamente gli aerei a terra, ma solo a controllarne decolli e atterraggi, indirizzandoli correttamente ai rispettivi "gate" di destinazione, gestendo le operazioni di carico e scarico dei passeggeri, dei rifornimenti e delle eventuali riparazioni. Proprio come i clienti di *Diner Dash*, infatti, gli aerei si stufano se vengono ignorati o lasciati troppo tempo in attesa e, dopo un po', abbandoneranno la scena dirigendosi a un altro aeroporto. Il giusto tempismo e la capacità di gestire contemporaneamente più apparecchi sono perciò alla base del gioco.

Airport Mania non è, però, solo un semplice rompicapo: è infatti arricchito da alcuni elementi di natura gestionale. Al termine di ogni missione, il giocatore riceve un premio in denaro proporzionale alla qualità delle sue prestazioni nel livello. Le somme così accumulate possono così essere investite per il miglioramento dell'aeroporto, tramite l'acquisto di nuove piste, di gate, di sistemi antinebbia o antighiaccio e persino di uno snack bar per ingannare il tempo e rendere i passeggeri in attesa dell'imbarco un po' più tolleranti.

Articolato in 84 livelli di difficoltà crescente, con 8 aeroporti e sei diversi tipi di aerei, *Airport Mania* è caratterizzato da un look ironico e da una chiave umoristica che permea tutto il gioco. Si tratta però di un passatempo impegnativo che darà del filo da torcere anche ai giocatori più smaliziati.

***Airport Mania* è un divertente rompicapo aeronautico che, nei livelli più avanzati, riesce a dimostrarsi anche impegnativo. Da provare.**

8½

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

Provato

ZOMBIE WONDERLAND



Gioco consigliato Giochi per il mio Computer

Abbiamo contato esattamente 181 giochi per iPhone e 88 per iPad dedicati agli zombi, tra le applicazioni nell'AppStore. Anche questa rubrica, in passato, ha già avuto occasione di trattare giochi in tema di Non Morti, come i divertenti *Monster Mayhem* (8/10) e *Orgoglio, Pregiudizio e Zombie* (7,5/10). *Zombie Wonderland* è l'ultima stravaganza horror di Chillingo, uno sviluppatore inglese con una certa esperienza in fatto di applicazioni per iOS e con più di 60 titoli all'attivo per iPhone. Stupisce, quindi, che uno sviluppatore così maturo e affermato abbia potuto produrre un titolo in verità mediocre: intendiamoci, il gioco è impeccabile dal punto di vista tecnico, con un ottimo motore grafico, un'animazione eccellente e una certa cura per i particolari. Anche la giocabilità, tutto sommato, non è male, solo che *Zombie Wonderland* stufa, al massimo dopo un'ora! L'obiettivo è relativamente semplice e scontato: siamo chiamati, come nella miglior tradizione, a difendere la nostra abitazione da orde di zombi che si precipitano da ogni direzione, sparando loro con il nostro fucile. Praticamente è tutto qui, ripetuto però per i 20 livelli, tutti uguali (salvo pochi particolari), in cui è articolato il gioco.

Produttore: **Chillingo**
Prezzo: **€ 0,79**
Versione provata: **iPhone 3G/iPad**
Link: **www.chillingo.com**

Livelli tutti uguali e azione ripetitiva: *Zombie Wonderland* è un gioco di una noia... mortale.

5

Provato

COMMAND & CONQUER 4: TIBERIAN TWILIGHT



Per un telefonino "tradizionale", dotato di una tastiera fisica e non virtuale e privo di touch screen, quello degli RTS si può rivelare un genere video ludico insidioso. Difficile pensare di coniugare la necessità di spostamento repentino del cursore (per impostare gli ordini alle proprie unità e strutture) con la scarsa flessibilità di una minuscola tastiera meccanica. Ciò impone sempre delle scelte drastiche agli sviluppatori, che spesso sono costretti a tagliare aspetti determinanti del titolo originale, come la gestione delle strutture o delle risorse necessarie a costruirle e mantenerle. Particolarmente interessante, in questo senso, è la soluzione adottata dai ragazzi di EA Mobile, ossia quella di sostituire le tradizionali strutture (centro di comando, caserma, eccetera), con una sorta di "fortezza mobile" (nel gioco viene chiamata "crawler") che funge sia da "generatore di truppe", sia da (potente) unità da combattimento. Anche il sistema di controllo, con gli "hot-key" posizionati negli angoli del tastierino, è stato ottimamente implementato e il gioco si gestisce in maniera semplice e intuitiva. Dotato di un'ottima grafica, *C&C 4* ha come unico neo la non eccessiva longevità, data l'assenza di modalità di gioco alternative alla (doppia) campagna.

Produttore: **EA Mobile**
Prezzo: **€ 5**
Versione provata: **Nokia N82**
Link: **www.eamobile.com/mobile-games/command-and-conquer-4**

***Command & Conquer 4: Tiberian Twilight* su cellulare è un po' breve, ma molto giocabile.**

8

SMS News

Tutto quello che deve sapere chi gioca su cellulare, in poco spazio...

UNREAL ENGINE SU IPHONE?

Il nuovo modello di affari offerto da AppStore rappresenta una ghiotta opportunità commerciale per moltissime aziende, non solo le "piccole" che hanno avuto un fortunato esordio proprio con iPad e iPhone. Non stupisce, perciò, che tra le major si affacci anche un colosso quale Epic, che ha recentemente annunciato lo sviluppo di ben due diversi titoli per melafonino e "melatavoletta", il primo dei quali, un picchiaduro multiplayer d'ambientazione medievale chiamato *Project Sword*, dovrebbe giungere sullo store entro le prossime vacanze natalizie. A questo farà seguito, dopo qualche mese, un altro titolo, un GdR d'Azione fantasy del quale, però, Epic non ha ancora annunciato il titolo. L'aspetto più interessante della cosa è che il motore utilizzato per lo sviluppo di entrambi i giochi è una versione adattata per iOS di Unreal Engine 3, lo straordinario engine grafico impiegato con successo in tanti altri titoli "maggiori" per PC e console, da *BioShock* a *Mass Effect II*, giusto per citarne un paio. Per dimostrare l'ottima riuscita della trasposizione, Epic ha deciso di pubblicare, sull'AppStore, un demo gratuito chiamato *Epic Citadel*. Non si tratta di un gioco, però è ugualmente impressionante: l'applicazione contiene, infatti, la completa ricostruzione esplorabile di una cittadella medievale fortificata; le vie, gli stretti vicoli, l'imponente cattedrale e persino i dintorni della città, in cui è possibile visitare l'accampamento dei cavalieri della Guardia Reale, sono stati ricostruiti con dovizia di particolari. Scaricate *Epic Citadel* (per iPhone 3GS, 4G o iPad) e resterete sbalorditi quanto lo siamo noi, tanto è gratis!

Il Sistema GIUSTO



L'arrivo di una GeForce GTX 460 rompe il lungo dominio di ATI nei nostri tre sistemi, che limano ulteriormente il loro costo complessivo grazie a un nuovo alimentatore in grado di gestire facilmente i watt consumati dal Sistema base. Cavalcando l'onda delle vendite, diamo poi un'occhiata ai primi e acerbi tablet in commercio.

RIVINCITA VERDE

Sullo scorso numero di GMC avevamo accennato alla qualità delle GeForce GTX 460, valide alternative alle più datate Radeon 5850 presenti da mesi in queste pagine. L'arrivo di driver ForceWare aggiornati e di una moltitudine di modelli overclockati ci ha spinto ad andare oltre, inserendo le nuove arrivate all'interno della nostra configurazione media. Il modello indicato è quello standard, con shader che operano a 1,3 GHz e memorie DDR5 3,6 GHz, ma schede come la Zotac Amp! Edition, la MSI Cyclone o la Palit Sonic Platinum si spingono ben oltre, utilizzando shader a 1,5-1,6 GHz e memorie a 4 GHz che tallonano, e spesso superano, le 5850 nei benchmark, pur costando leggermente meno e supportando l'accelerazione PhysX di *Mafia II*. NVIDIA è tornata quindi a convincerci, grazie a una GPU di fascia media che promette di fare faville in modalità SLI e si presta a creare una GeForce con doppia GPU finalmente in grado di battagliare con la velocissima 5970, dimostrando come la strategia adottata da ATI ormai tre anni orsono sia effettivamente preferibile alla creazione di chip monolitici composti da svariati miliardi di transistor.

▼ PROCESSORE

■ SISTEMA IDEALE: Core i7 875K € 320
Socket 1156 – 2,93 GHz – quad core – HyperThreading – 8 MB cache L3 – 95 watt

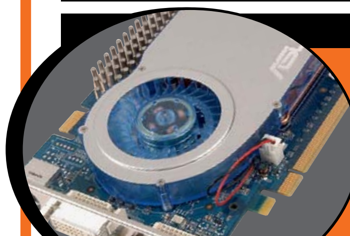
■ SISTEMA MEDIO: Core i5 760 € 180
Socket 1156 – 2,8 GHz – quad core – 8 MB cache L2 – 95 watt

■ SISTEMA BASE: Athlon II X3 445 € 85
Socket AM3 – 3,1 GHz – tri core – 1,5 MB cache – 95 watt



L'architettura Nehalem di Intel anima le due configurazioni più costose, grazie a 4 core di efficienza ineguagliata. Il potente i7 875K vanta, inoltre, un moltiplicatore sbloccato, che lo rende particolarmente propenso all'overclock, sebbene i suoi 2,93 GHz standard possano gestire senza affanni qualsiasi motore di gioco. Il più economico Athlon X3 è munito di soli tre core, ma nei benchmark ludici tallona i due campioni a distanza ravvicinata. Tutti i modelli consumano meno di 100 watt nei momenti di maggior impegno.

▼ SCHEDA VIDEO



■ SISTEMA IDEALE: Radeon HD 5970 € 570
725 MHz core - 2 GB GDDR5 4 GHz - bus 256 bit x2 - 3200 stream processor

■ SISTEMA MEDIO: GeForce GTX 460 € 210
675 MHz core – 1 GB GDDR5 3,6 GHz – bus 256 bit – 336 CUDA core

■ SISTEMA BASE: Radeon HD 5770 € 130
850 MHz core - 1 GB GDDR5 4,8 GHz - bus 128 bit - 800 stream processor

L'ammiraglia di ATI continua a occupare il trono più alto delle tre configurazioni, grazie a due GPU operanti in parallelo ad alta velocità, ma il Sistema medio vede il ritorno di NVIDIA, che con la sua GTX 460 offre ottime prestazioni 3D e pieno supporto ai titoli PhysX. Il Radeon 5770 del Sistema base rimane imbattibile nel rapporto prezzo/prestazioni, eseguendo senza indugi i titoli DirectX 11, pur costando poco più di 100 euro.

▼ SCHEDA MADRE

■ SISTEMA IDEALE: Asus Maximus III Extreme € 300
Intel P55 - Socket 1156 - 4 DDR3 - 2 PCI-E 16x - 4 PCI-E 8x - 1 PCI-E 1x - 10 SATA - 13 USB

■ SISTEMA MEDIO: Asus P7P55D-E Pro € 150
Intel P55 – Socket 1156 – 4 DDR3 – 2PCI-E 16x/8x – 3 PCI-E 1x – 2 PCI – 7 SATA – 14 USB

■ SISTEMA BASE: Gigabyte GA-870A-UD3 € 100
AMD 870 – Socket AM3 – 4 DDR3 – 1 PCI-E 16x – 1 PCI-E 4x – 2 PCI-E 1x – 3 PCI – 6 SATA – 12 USB



Il chipset P55 trova posto nelle due configurazioni più costose, che vantano il duplice supporto sia al CrossFire di ATI, sia allo SLI di NVIDIA. La più economica Gigabyte sfrutta il nuovo chipset AMD 870, supportando di conseguenza ben 6 porte SATA 3 e un utile connettore USB di terza generazione, caratteristica condivisa anche con il prodotto di Asus. Tutti i modelli scelti montano BIOS adatti alle operazioni di overclock e sblocco dei core.

▼ MEMORIA RAM



■ SISTEMA IDEALE: 4 GB Corsair PC3-16000 € 200
2 DIMM da 2 GB – latenze 8-8-8-24 a 2000 MHz – 1,65v

■ SISTEMA MEDIO: 4 GB G.Skill PC3-12800 Ultra € 120
2 DIMM da 2 GB - latenze 7-8-7-24 a 1600 MHz - 1,65v

■ SISTEMA BASE: 4 GB OCZ PC3-10666 Gold € 85
2 DIMM da 2 GB – latenze 9-9-9-20 a 1333 MHz – 1,65v

Dicendo finalmente addio alle vecchie DDR2, tutti i sistemi sfruttano l'ultima generazione di RAM per soddisfare la fame di dati delle CPU multicore. Nel Sistema ideale sono presenti dei moduli capaci di abbinare una frequenza di 2 GHz a ottimi valori di latenza. Nelle due configurazioni più economiche, il quantitativo complessivo di memoria non è inferiore, ma i moduli si limitano a raggiungere rispettivamente le frequenze di 1.600 e 1.333 MHz.

▼ CASSE



■ **SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 280**
5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando

■ **SISTEMA MEDIO: Logitech X-540 € 80**
Kit analogico 5.1 – 70 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Telecomando a filo

■ **SISTEMA BASE: Creative Inspire T6160 € 60**
Kit analogico 5.1 – 50 watt RMS totali – Telecomando a filo

Tutti i sistemi sono 5.1 capaci di restituire appieno l'ambiente sonoro immaginato dagli sviluppatori. A distinguere i modelli scelti è la potenza: le Z-5500, oltre a vantare un ingresso digitale, assicurano esplosioni potenti e sonoro cristallino anche a volume alto. I modelli dei sistemi più economici sono dotati di wattaggio inferiore, ma riescono comunque ad offrire un audio soddisfacente.

▼ MONITOR



■ **SISTEMA IDEALE: Asus VW266H € 300**
25,5 pollici – risoluzione 1920x1200 – DVI - VGA - HDMI – 2 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Samsung SyncMaster XL2370 € 260**
23 pollici – risoluzione 1920x1080 – DVI – VGA – HDMI – 2 ms – LED

■ **SISTEMA BASE: BenQ E2220HD € 190**
21,5 pollici – risoluzione 1920x1080 – VGA – DVI – HDMI – 5 ms

Tutti i pannelli sono di tipo TN, di conseguenza sacrificano la fedeltà cromatica delle tinte più tenui in favore di un'ottima reattività dei cristalli. L'Asus scelto si distingue dagli altri 25 pollici in commercio in virtù di una totale assenza di input lag, mentre il Samsung della configurazione media sfrutta dei led per migliorare i propri valori di contrasto. Gli ingressi digitali multipli, presenti in tutti i modelli, assicurano la possibilità di visualizzare le immagini provenienti da eventuali console.

▼ SCHEDA AUDIO



■ **SISTEMA IDEALE: Auzentech Bravura 7.1 € 120**
24/96 KHz in 7.1 - 24/192 KHz in stereo - DTS Interactive - EAX 5

■ **SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster X-Fi Titanium € 80**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – EAX 5

■ **SISTEMA BASE: Chip Integrato sulla scheda madre**
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2

Il chip X-Fi di casa Creative anima le due schede più costose, che si distinguono dalla concorrenza grazie alla capacità di distribuire su più canali le tracce stereofoniche e di riprodurre realisticamente la tridimensionalità in cuffia. Il prodotto di Auzentech vanta filtri di elevata qualità e degli Opamp sostituibili, in grado di soddisfare anche il più esigente degli audiofili. Il Sistema base si affida, invece, alle specifiche HD per offrire comunque sonorità soddisfacenti.

▼ ALIMENTATORE



■ **SISTEMA IDEALE: Enermax ERV1050EWT € 250**
1050 watt – 6 PCI-E 8 pin – 6 Molex – 16 SATA – modulare

■ **SISTEMA MEDIO: Corsair HX750W € 130**
750 watt – 4 PCI-E 8 pin – 8 molex – 12 SATA – modulare

■ **SISTEMA BASE: LC-Power LC8650 € 80**
650 watt – 2 PCI-E 8 pin – 4 PATA – 6 SATA – modulare

Gli alimentatori scelti vantano un'efficienza prossima o superiore all'80%, riescono a reggere punte massime di carico più elevate del wattaggio dichiarato e hanno un design modulare che riduce l'ingombro dei cavi nel case. Pronti ad accogliere le configurazioni SLI complete di VGA con alimentazione a 8 pin, tutti e tre i modelli adottano ventole silenziose di grandi dimensioni.

▼ DISCO FISSO



■ **SISTEMA IDEALE: Intel X25-M 160 GB e Western Digital Caviar Black 1 TB € 500**
1160 GB – Serial ATA 300/600 – SSD/7200 RPM – 64 mb di buffer – tempo di accesso 0,85 µs/ 9 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Western Digital Caviar Black 1 TB € 110**
1 TB – Serial ATA 600 – 7.200 RPM – 64 mb buffer – tempo di accesso 9 ms

■ **SISTEMA BASE: Hitachi DeskStar 7K1000.C 1 TB € 80**
1 TB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 mb buffer – tempo di accesso 9 ms

Il miglior SSD di casa Intel riesce a trovare posto nel Sistema ideale, offrendo velocità di boot e tempi di accesso inavvicinabili ai dischi muniti dei classici piatti magnetici. Ad affiancarlo è il medesimo hard disk WD presente nel Sistema medio, dotato di una capienza adeguata alle installazioni dei giochi e di un'utile memoria cache da 64 MB. Il più economico Hitachi è dotato di tecnologia NCQ e, come gli altri modelli scelti, brilla per silenziosità e risparmio energetico, nonché per la considerevole capacità di immagazzinamento.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi alla stampa della rivista, potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 2.840 (limite 3.000)	€ 1.320 (limite 2.000)	€ 810 (limite 1.000)

TAVOLETTE MAGICHE

Dopo aver fallito l'assalto negli Anni '90, i tablet conoscono, nel 2010, una grande rivincita. Ecco i tre primi importanti esponenti di un'armata che intende rivoluzionare l'informatica da passeggio:

Samsung Galaxy Tab
€ 699

Schermo multitouch da 7 pollici widescreen, doppia videocamera (frontale e posteriore), nonché la comodità di avere porte microSD e USB. Il primo tablet di Samsung ha, sul piano hardware, tutto quello che manca all'iPad.
www.samsung.it



Apple iPad
€ 599

Il re dei tablet costa molto anche nella sua versione 3G da soli 16 GB, ma ha dalla sua un esercito di applicazioni capace di soddisfare tutti i gusti. Lo schermo da 9,7 pollici lo rende, però, più "casalingo" dei pochi avversari.
www.apple.it



Dell Streak
€ 499

Incrocio perfetto tra un telefono e un tablet, lo Streak abbina ad Android 2.1 uno schermo da 5 pollici con risoluzione da 800x480, elevando la comodità di navigazione da taschino rispetto ai più piccoli smartphone.
www.dell.it





L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a:
schermoblu@sprea.it
oppure una lettera a:
Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)

schermo BLU

Premi INVIO per continuare

ERRATE PROPORZIONI

Chiunque segua con un minimo di attenzione il mercato dei monitor, dei notebook e delle TV, avrà notato che il formato 16:10 sta rapidamente soccombendo al più televisivo 16:9.
Il sottoscritto trova la cosa alquanto fastidiosa, reputando quella manciata di pixel verticali molto comodi in fase di navigazione, riproduzione dei filmati ed esecuzione dei giochi in finestra. La superbar di Windows 7, per esempio, si sposa perfettamente con i menu Terran di *StarCraft*, ma chissà perché, temo che nessuno in Giappone o in Corea la pensi allo stesso modo…

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolvere i problemi.

VISIONE PROFONDA



Quando raggiungo la fase finale di configurazione degli occhiali 3D Vision, mi scontro con un errore, nonostante tutti i componenti (monitor Asus VG236 e piramide IR) vengano riconosciuti correttamente. Per attivare effettivamente la stereoscopia devo, ogni volta, riavviare il sistema, mettere il segno di spunta alla voce apposita nei driver e superare un fuorviante messaggio di errore.

Tomdelonge87



Se nella tua lettera avessi specificato la natura del messaggio d'errore, avrei potuto aiutarti con maggiore precisione, dato che l'unico problema prodotto dalla guida di configurazione 3D Vision si presenta, solitamente, quando il monitor viene genericamente identificato da Windows come un LCD, non raggiungendo la frequenza richiesta di 120 Hz. Il tuo Asus non necessita, però, di driver specifici per funzionare, di conseguenza dovrebbe essere rilevato correttamente da Windows Vista e 7 senza alcun intervento da parte dell'utente. Ricorda, comunque, di utilizzare il cavo DVI fornito insieme al kit di NVIDIA, un modello dual link indispensabile al supporto della stereoscopia nonostante la risoluzione dei giochi non possa, in presenza di tale effetto, superare la soglia dei 1680x1050 pixel. Detto questo, non posso che ribadire i consigli presenti nelle guide ufficiali, ovvero: assicurati che la piramide a infrarossi sia a diretto contatto visivo con gli occhiali, che i giochi vengano sempre eseguiti a schermo intero e che il livello di profondità inizialmente impostato non superi mai il 15%. Sfrutto la tua domanda per rispondere anche a chi, sul Forum di GMC, lamentava l'impossibilità di mirare correttamente negli FPS, una volta attivato l'effetto 3D: la scarsa precisione di mira è prodotta dal fatto che il mirino del gioco è posto sul piano più lontano dello schermo, ovvero molto più avanti rispetto ai nemici che sembrano affiorare vicino agli occhi. Per questo motivo, all'interno dei ForceWare è presente una funzionalità chiamata Laser Sight, che sostituisce il mirino base con uno posizionato più correttamente rispetto alla profondità. Purtroppo, non tutti i giochi permettono di eliminare il mirino classico dallo schermo, ma le tante forme proposte dal menu dei driver, nonché la possibilità di impostare diversi valori di opacità, consentono di far scomparire il mirino originale.



Nonostante la stereoscopia sia una tecnica vecchia di mezzo secolo, i primi occhiali per giocare in vero 3D producono ancora qualche incertezza.

RETE DEMOCRATICA



Leggendo sul Forum di GamesVillage, ho scoperto che il primo *Mass Effect* necessita di un'attivazione online prima di poter essere eseguito. Posso svolgere questa operazione usando un vecchio modem 56K o è mera utopia?

Stefano



Molti lettori, come te, ci scrivono lamentando l'impossibilità di collegare il proprio PC alla Grande Rete, se non utilizzando vecchie connessioni analogiche o deboli segnali radio GPRS o UMTS. Per completare l'attivazione di *Mass Effect*, entrambe queste tipologie di connessione sono più che sufficienti, dato che l'operazione comporta solo l'invio della CD-Key a un server remoto, con un trasferimento dati inferiore a 10 KB. Originariamente, BioWare richiedeva la ripetizione dell'attivazione ogni 10 giorni, ma le lamentele di molti utenti l'hanno spinta a produrre un aggiornamento (già presente nella versione del gioco allegata a GMC) che lega l'operazione solo al primo avvio. In futuro, i PC offline come il tuo potrebbero però incappare in problemi più seri durante l'esecuzione del gioco, soprattutto se altre software house seguiranno le orme di Ubisoft, indirizzando il salvataggio delle partite sull'online per combattere la pirateria. Utilizzare una connessione analogica si rifletterebbe in lunghe pause d'attesa tra un caricamento e l'altro di *Assassin's Creed II*, nonché nell'impossibilità

Driver e vapore

Da anni, la piattaforma Steam viene utilizzata per collezionare informazioni sull'hardware più utilizzato dai giocatori. Esaminando uno degli ultimi spaccati rilevati dalla piattaforma di Valve, si scopre che solo il 5% dei giocatori è munito di hardware di classe DirectX 11, ma di questi l'87% si affida alle soluzioni di ATI. NVIDIA, in attesa di avere la propria rivincita grazie alle GeForce GTX 460, domina nella fascia DX 10 grazie alla sempreverde GeForce 8800, la VGA più diffusa in tutte le configurazioni da gioco planetarie. Considerando il bacino di utenza di Steam, composto esclusivamente da giocatori sempre attenti all'aggiornamento dei driver, è strano che le due aziende non abbiano mai pensato di sfruttarlo per veicolare automaticamente i propri aggiornamenti, ma ATI si è finalmente ravveduta: a partire dal mese di settembre, il menu Steam si è arricchito della voce Update driver AMD, che si occupa in modo automatico di svolgere l'operazione, nel caso vengano rilevate versioni datate dei Catalyst nel sistema. NVIDIA non ha ancora provveduto a fare altrettanto, ma ha speso molte energie nel rinnovare il suo programma d'installazione, che ora offre la possibilità di aggiornare anche i driver PhysX e di opzionare o meno sulla tecnologia 3D Vision durante la procedura. Ancor più importante è la pulizia automatica applicata dal programma, che rende la necessità di disinstallare i ForceWare precedenti una noiosa pratica del passato.



di scaricare le corpose patch che caratterizzano i titoli odierni. A chi, come te, non possiede una connessione a Banda Larga e non intende abbonarsi a un gestore telefonico per usufruire delle connessioni UMTS o HSDPA, non posso che suggerire di dare un'occhiata alla rete Fon, una comunità di utenti che condividono le loro reti Wi-Fi utilizzando un economico router 802.11n chiamato Fonera. In pratica, chi si registra alla rete Fon e condivide la banda dati della sua ADSL casalinga ottiene un account che gli permette di navigare anche in trasferta, sfruttando i punti d'accesso offerti dagli altri iscritti, ben elencati nella pagina **http://maps.fon.com**. Nelle città italiane i punti di accesso sono ormai molti e accessibili anche da parte di chi non è in possesso del router Fonera, previo pagamento di pass molto economici. Se nelle vicinanze della tua abitazione è presente una Fonera, potresti prendere in considerazione l'acquisto di uno di questi lasciapassare, in modo da attivare i giochi senza dover riesumare il vecchio 56K.

ROSSO E BLU



Dopo aver visto "Resident Evil Afterlife" in 3D al cinema, mi sono ritrovato con l'ennesimo paio di occhiali polarizzati, chiedendomi se posso utilizzarli in qualche modo nei giochi o durante la riproduzione dei Blu-ray in 3D, che la mia versione di PowerDVD dovrebbe supportare senza problemi.

Claudio R.



Gli occhiali che i cinema vendono a pochi euro insieme al biglietto d'ingresso non possono in nessun modo essere utilizzati nei giochi, anche in presenza di una GeForce dotata di driver 3D Vision. Il produttore americano di GPU ha infatti puntato sugli occhiali attivi, ovvero capaci di otturare, alternativamente e ad alta velocità, entrambi gli occhi in sincronia con gli schermi a 100 e più Hz. I driver di NVIDIA offrono, però, un'alternativa all'acquisto di un nuovo schermo e di un costoso kit di occhiali e trasmettitore: il sistema 3D Vision Discovery basato sulla vecchia tecnica degli anaglifi. In pratica, attivando questa modalità dimostrativa all'interno dei ForceWare, ti basterà utilizzare un paio di occhiali colorati nella classica accoppiata rosso-ciano, come quelli che accompagnano saltuariamente riviste o prendono polvere in soffitta dai tempi dei vecchi luna park. Grazie a essi, è consentito assaggiare un antipasto di stereoscopia anche in presenza di uno schermo a soli 60 Hz, sacrificando la naturalezza dei colori, che renderanno tutti i paesaggi e i personaggi grigi o cangianti verso il viola. In molti titoli, come *Resident Evil 5*, l'effetto 3D è comunque ben apprezzabile e non molto distante da quello offerto dal kit NVIDIA, soprattutto nelle scene all'aperto dove i dettagli più lontani non affogano nell'oscurità. Gli occhiali polarizzati di tipo passivo possono essere invece utilizzati durante la riproduzione dei Blu-ray 3D, ma solo in presenza della versione 10 Mark II di PowerDVD e dell'immancabile pannello a 120 Hz.

RE DEL SALOTTO



Vorrei assemblare un Home Theater PC in grado di riprodurre DVD, Blu-ray e filmati in streaming provenienti da Internet, nonché di eseguire brillantemente gli ultimi giochi. Sto puntando sui case di ThermalTake e SilverStone, rimanendo sul formato micro-ATX e sul socket 1156, considerando che sono attratto dalla CPU Core i5-760 (il quad core a 2,8 GHz che consigliate nel Sistema Giusto). Gli abbinerei 4 o 8 GB di Corsair 1.333 MHz, ma sono indeciso tra i Radeon 5850 e le GeForce GTX 460 e sulle motherboard di Zotac e Asus basate su chipset Intel. L'unica certezza riguarda il comparto audio, che vorrei affidare a una Azuentech Bravura 7.1.

Mario



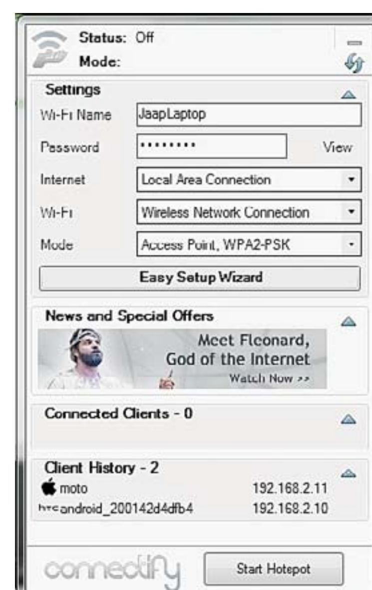
Non sono alla moda come quelli di Joker, ma i vecchi occhiali 3D colorati hanno ancora qualche utilità in titoli come *Arkham Asylum*.



In tanta indecisione è bene sottolineare la qualità della scheda audio, in grado di decodificare o inviare agli amplificatori esterni i formati Dolby TrueHD, DTS Master e DTS Interactive. Grazie al DSP X-Fi, la scheda coniuga perfettamente le necessità dei giochi a quelle della riproduzione multitraccia di alta qualità, grazie anche a degli OpAmp sostituibili a piacimento. Ed è proprio il connubio tra i giochi e le caratteristiche degli home theater a rendere difficile la creazione di un perfetto HTPC. Nello scegliere i componenti, bisogna trovare il giusto equilibrio tra potenza, consumi e rumorosità, onde evitare di ritrovarsi con un sistema che copra i suoni provenienti dalla TV anche quando si sta tranquillamente navigando su Internet e pesi sulla bolletta elettrica anche in fase di spostamento dei file dalla rete DLNA. Dai modelli citati nella tua lettera, mi pare di capire che non sei interessato a case muniti di display interattivi, di conseguenza un SilverStone LC10M o un ThermalTake VB8000BNS dovrebbero risultare più che sufficienti, essendo compatibili con le schede PCI-E a piena altezza. Sul lato motherboard, la tua attenzione dovrebbe concentrarsi sui

Solo per esperti Un punto di accesso software

La settima versione di Windows si è rivelata un notevole successo commerciale (ha surclassato le licenze di Vista e si appresta a superare XP, pur essendo sul mercato da circa 18 mesi), lodato da critica e utenti per stabilità e usabilità complessiva. Tra le sue caratteristiche, però, ne manca una importante: la possibilità di condividere una connessione Internet tramite Wi-Fi, utilizzando un PC come se si trattasse di un acces point. Microsoft aveva inizialmente previsto tale capacità, assegnandole il nome di Virtual WiFi, ma l'ha scartata poco prima di pubblicare il sistema operativo. A sopperire a tale carenza è, ancora una volta, un programma gratuito, chiamato Connectify e disponibile sul sito **www.connectify.me**. Grazie a Connectify, qualsiasi PC collegato alla Grande Rete tramite connessione Wi-Fi può trasformarsi in un punto d'accesso per altri portatili, smartphone o console senza richiedere router o hardware aggiuntivo. Configurare Connectify è molto semplice, grazie anche a un wizard che guida l'utente verso la scelta di un SSID (il nome della rete Wi-Fi), di una protezione WPA o WPA2 e di una password condivisa. Se la scheda di rete presente nel PC non è tra le tante supportate, il programma può comunque condividere una connessione cablata, creando una rete ad hoc protetta da WEP. Dopo la prima configurazione, la condivisione può essere attivata o disattivata con un semplice clic, trasformando il portatile in un HotSpot vero e proprio, utile quando, in trasferta, si desidera navigare in compagnia pagando una singola connessione. Il programma supporta, inoltre, la condivisione dei file e la creazione di partite LAN improvvisate, splendide per trovare degli avversari inattesi per *StarCraft II* mentre si spende qualche ora in aereoporto. L'unico difetto del programma consiste nella sua esclusiva compatibilità con le versioni Home Premium, Professional e Ultimate di Windows 7.



La finestra di Connectify si spiega da sola e scompare nella superbar di Windows 7 senza ingombrare.

modelli muniti di chipset H55 (come la economica Asus P7H55-M LE), più che adeguati a supportare, senza mire di overclock, la CPU da te scelta. Per il raffreddamento di quest'ultima, ti consiglio di puntare su un dissipatore particolarmente silenzioso a costruzione orizzontale, come lo Scythe Grand Kama Cross o il Thermalright AXP-140 RT. Per la VGA opterei su una GeForce GTX 460 AMP! Edition, che abbina un sostanzioso overclock di fabbrica a un dissipatore simile a quello montato sulle Radeon 4770, quindi appena udibile anche a pieno carico. Un alimentatore (PSU) modulare come il Cooler Master Pro Silent M600 dovrebbe riuscire a sostenere il tutto senza produrre eccessivo rumore e senza ingombrare il case con cavi inutili. Non posso esimermi, però, dal sottoporti una soluzione radicalmente alternativa, basata su una CPU 45 watt come l'Athlon X4 610e, che con i suoi quattro core a 2,4 GHz consuma solo 45 watt e può essere raffreddato e alimentato dalle PSU e dai dissipatori della serie SST di SilverStone. Sostituendo la motherboard con una Asus M2N68T, sacrificheresti pochi fotogrammi nei giochi, in cambio di un sistema decisamente silenzioso e meno esoso dal punto di vista dei consumi.

Da oltre un decennio, tutti i nostri hard disk vengono analizzati silenziosamente a ogni avvio dal sistema SMART.

RETTILE SVOGLIATO



Ho acquistato un VelociRaptor da 600 GB per contenere tutte le installazioni dei miei giochi, in modo da ridurre al minimo indispensabile il tempo di caricamento dei livelli. I primi giorni successivi all'acquisto sono stati più che soddisfacenti, con un tempo di avvio di *StarCraft* ridotto della metà rispetto a quanto accadeva con il mio vecchio Seagate da 320 GB, ma dopo circa una settimana il disco ha iniziato a fare i capricci, comparendo in ritardo tra le unità di Windows, lasciando continuamente acceso il LED spia di attività e impiegando anche 4 minuti per avviare una partita. Ho provato ad aggiornare i driver del mio controller Intel e ho cercato inutilmente un firmware aggiornato sulla Grande Rete, ma inizio a sospettare di essere in possesso di un'unità fallata.

WillySix



I nuovi esponenti della famiglia VelociRpator sono quanto di più veloce esista nel campo degli hard disk basati su piatti magnetici, e una volta configurati in RAID si concedono il lusso di sfidare gli SSD in fase di lettura dei file di più grandi dimensioni. Tralasciando il prezzo, il loro unico difetto consiste in una pronunciata sensibilità al calore, fattore che ha spinto Western Digital a inserirli in un guscio di raffreddamento chiamato IcePack. Verificare l'integrità del disco è comunque piuttosto semplice, grazie all'utility Data LifeGuards Diagnostic, scaricabile gratuitamente dal sito **http://support.wdc.com**. La versione per Windows del programma sfrutta la rodata tecnologia SMART (Self Monitoring Analysis and Reporting) che dagli Anni '90 controlla autonomamente la salute degli hard disk effettuando una serie di test in cui le testine vengono fermate e riavviate, i settori scritti e verificati e il motore cronometrato nei suoi primi istanti di attività. In realtà, il test viene effettuato a ogni avvio del sistema, se nel BIOS l'opzione omonima è abilitata, con conseguente segnalazione in caso di malfunzionamento e rischio di perdita di dati. Se il tuo svogliato dinosauro risulterà effettivamente danneggiato, potrai fartelo sostituire facilmente dal negoziante o dal servizio di assistenza Western Digital, come si conviene per un hard disk che è sul mercato da pochi mesi.



SOS Rapido Risposte brevi


Eseguire un vecchio simulatore per Windows 98 sul nuovo Windows 7 può generare alcune pericolose "turbolenze".

D Quando lancio un paio di siluri o ingaggio in battaglia degli aerei nemici in *Silent Hunter 3*, mi trovo davanti alla temibile schermata blu, riportante l'errore: **BAD_POOL_HEADER**

Gastone

R Il messaggio **BAD_POOL_HEADER** è quasi sempre prodotto da un driver malfunzionante o incompatibile con uno dei programmi installati nel sistema. Tipicamente, nei sistemi muniti di Windows XP con Service Pack 2 o 3, è prodotto da controller Wi-Fi o da schede audio non aggiornate con l'ultimo software. Ed è proprio questo il caso di *Silent Hunter 3*, che non riesce a digerire l'accelerazione audio di base offerta da alcune vecchie schede Realtek, piantandosi non appena il motore di gioco produce un numero di canali superiore a 16. Quello che devi fare, quindi, è cercare dei driver aggiornati per la tua scheda audio integrata sul sito **www.realtek.co.tw**, o in alternativa disabilitare l'accelerazione audio usando il programma di diagnostica delle DirectX: digita **dxdiag** nella casella **Esegui** del menu **Start**, quindi raggiungi la scheda **Audio** e abbassa completamente il cursore apposito. I tuoi scontri marittimi dovrebbero svolgersi senza ulteriori problemi.

D Quando avvio la vecchia simulazione *B-17 Flying Fortress: The Mighty 8th* sul mio Intel Core 2 E6750 con Radeon 3870 ottengo solo della grafica molto confusa sullo schermo.

Barbassa

R Nella tua mail non specifichi quale versione di Windows sia installata nel PC, ma è facile intuire che non si tratti delle edizioni 95, 98 o Me, per cui il vecchio titolo era stato creato. In ogni caso, la soluzione dovrebbe riflettersi nell'utilizzo della normale modalità compatibile prevista da XP, Vista e 7, accessibile selezionando l'eseguibile principale del gioco con il tasto destro e scegliendo la scheda **Compatibilità**. La selezione di Windows 98/Me nel menu a tendina dovrebbe riflettersi in una riproduzione corretta ed estremamente fluida delle battaglie aeree del secondo conflitto mondiale.

D Possiedo un Core 2 E6550 a 2,33 GHz con 4 GB di RAM e GeForce 8500 GT che si comporta benissimo mentre lavoro, ma mi costringe a ridurre la risoluzione nei giochi e abbassare il livello di dettaglio.

Giovanni

R A mettere il freno alle prestazioni ludiche del tuo sistema è la GeForce 8500, una scheda che già nel 2007 non brillava nei benchmark, vantando solo 16 shader, una connessione verso la RAM ampia 128 bit e una frequenza operativa di 400 MHz. In pratica, le potenzialità della CPU vengono vanificate dalla lentezza del processore grafico, che andrebbe sostituito con un modello più recente se vuoi spingerti oltre la risoluzione di 1280x720. Acquistando un'economica GeForce 450 o un Radeon 5770, il framerate dei giochi raddoppierebbe, guadagnando anche dal punto di vista estetico grazie al supporto delle DirectX 11.

D Vorrei aggiornare la CPU del mio sistema, in cui campeggia una Asus M2N-E basata su chipset 570 Ultra. Penso a un processore Phenom II, che in teoria dovrebbe funzionare nello stesso socket dell'Athlon attuale, ma non sono sicuro sia la scelta migliore per i giochi.

Trakko_1979

R La M2N-E, come altre schede basate su socket AM2, è diventata una vera campionessa di longevità grazie a comparto di alimentazione capace di supportare i 95 watt delle ultime CPU AMD quad core e alla scelta dell'azienda texana d'inserire un doppio controller RAM all'interno dei Phenom II. Nata in un periodo in cui gli Athlon dual core superavano di poco i 2 GHz, oggi, dopo essere stata aggiornata con il BIOS 3001, può accogliere i Phenom II X 945 a 3 GHz, assicurando tutta la potenza necessaria all'esecuzione di qualsiasi titolo odierno. L'età si riflette curiosamente nell'aggiornamento, che visti i limiti di memorizzazione della EPROM in quest'ultima versione sacrifica la ROM del controller ethernet e la terza versione dell'applicazione Crashfree, utile in caso di corruzione del BIOS. La scheda è invece incompatibile con i Phenom X6 a 125 watt e continuerà a esserlo anche con tutti i futuri esa-core, indipendentemente dal loro TDP.


I driver aggiornati sono essenziali per il buon funzionamento dei sommergibili in caccia nell'Atlantico.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PER PC PIU' VENDUTA IN ITALIA!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

3 DVD ROM

IL GIOCO COMPLETO

MASS EFFECT

E PIÙ DI 8 GB DI DEMO GIOCABILI

ESCLUSIVA!

CALL OF DUTY BLACK OPS

Con la celebre saga di sparatutto 3D, nelle operazioni segrete della Guerra Fredda!

RECENSITO!

SPLIT/SECOND VELOCITY

Un folle reality a base di corse automobilistiche e... dinamite!

INOLTRE...

10 giochi recensiti tra cui

SBK X Superbike World Championship

Alpha Protocol

Mount & Blade Warband

Sam & Max 301 The Penal Zone

SOLO SU GMC!

DEUS EX HUMAN REVOLUTION

Il gioco di ruolo d'azione cyberpunk torna a farci sognare!

RIVOLUZIO

HUM

Dopo una

svelan

Un preque

ha saputo g

umana. V

scopri

SEGNI PARTICOLAR

- **Genere:** Azione/GdR
- **Casa:** Eidos Interactive
- **Sviluppatore:** Eidos Montreal
- **Data di uscita:** 2010
- **Internet:** www.deusex3.com
- **Giochi precedenti:** *Deus Ex: Human Revolution* è il primo titolo per gli studi canadesi di Eidos Interactive (situati a Montreal). Eidos è famosa da quasi quindici anni per serie e titoli come *Hitman*, *Commandos*, *Thief*, nonché per la popolarissima saga di *Tomb Raider*. Gli studi di Montreal sono al lavoro anche su un progetto per ora segreto, nonché su *Thief 4*. Durante la nostra visita, gli sviluppatori hanno promesso di farci sapere qualcosa di più su questo altro titolo molto atteso, nel prossimo futuro.

Nel corso della nostra carriera di corrispondenti, ci è capitato molte volte di gettare uno sguardo "dietro le quinte di un gioco": parlare con i direttori artistici, gli sceneggiatori, i tecnici del suono, i musicisti... tutti coloro che contribuiscono, con la propria creatività e il proprio talento, a trasformare in realtà la visione originale da cui scaturisce un nuovo mondo virtuale.

Mai, però, ci eravamo imbattuti in un'esperienza paragonabile a quella offerta da Deus Ex: Human Revolution. Ci troviamo negli uffici di Eidos Montreal e chiunque fosse stato con noi oggi avrebbe perso qualsiasi dubbio sul fatto che "videogioco" non escluda quel genere di intelligente, profondo e passionale lavoro artistico che, nel cinema, si riflette in film come "Blade Runner" il classico di Ridley Scott del 1982. E questo prima ancora di parlare del gioco vero e proprio!

VISIONI DI LUCE

Siamo nel 2027, trentuno anni prima degli eventi di Deus Ex. La data è cruciale: Deus Ex

... guardando ... e questo inquietante futuro. Come spesso accade, la "caduta" è preceduta da un periodo di quasi irrazionale ottimismo e fiducia. È questo il momento "storico" catturato da *Human Revolution*. La scienza sta aiutando l'umanità a progredire. Problemi cruciali come il riscaldamento globale stanno venendo affrontati in modo concreto. Grazie all'evoluzione della Rete, informazione e conoscenza sono alla portata di tutti.

Il campo di maggior successo è quello della fusione biotecnologica tra uomo e macchina: non più "protesi" o "innesti", dunque, ma l'interazione tra organico e tecnologico senza soluzione di continuità. Gli scienziati del 2027 parlano apertamente di "upgrade". Ciò implica, ovviamente, una conoscenza ancora più intima e profonda di come funziona la "macchina-uomo". Tutti questi elementi richiamano, almeno nell'immaginazione dei nostri discendenti, un altro periodo della storia umana: il Rinascimento, con le grandi ricerche anatomiche di Leonardo da Vinci, la nascita della scienza moderna, e il rifiorire dell'arte – il tutto energizzato da nuove speranze e ottimismo.

Naturalmente, pensare che il 2027 sia davvero tutto questo è una pia illusione. I nuovi innesti danno più forza, agilità, intelligenza ed energia... a chi se li può permettere – ovvero, solo una piccola porzione della società. I ricchi sono ancora più ricchi, e i poveri sempre più poveri. Ma ora c'è una nuova divisione sociale: tra chi è "migliorato" e chi no. "La nuova lotta di classe è tra carne e macchina" affermano le organizzazioni umanitarie che si battono contro l'evoluzione e l'introduzione nel mercato delle nuove tecnologie da parte delle multinazionali che le producono senza alcun controllo esterno. Alla

VERSO LA FINE

Human Revolution è saldamente inserito nella "continuity" di Deux Ex. Gli sceneggiatori hanno giocato a lungo ai primi due titoli, e chi li conosce troverà molte strizzate d'occhio a cosa succederà "in futuro". Sebbene il nuovo capitolo preveda molti finali, la destinazione ultima per il mondo sarà comunque la situazione che troviamo all'inizio di Deus Ex. Non è, dunque, una "ipotesi alternativa", o un tentativo di ricominciare la serie seguendo altre strade. Eidos ci ha assicurato che, alla fine di *Human Revolution*, potremo giocare a Deus Ex (se non lo abbiamo mai fatto) e "scoprire come andrà avanti la storia". *Human Revolution*, al tempo stesso, rappresenta un nuovo inizio, ed è perfettamente fruibile da tutti coloro che non hanno mai provato i precedenti.

www.gamesvillage.it

38 GMC GIUGNO 2010

RIVOLUZIONE DELLA MACCHINA-UOMO

ECHI DEL 2027

www.gamesvillage.it

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per Il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.



GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".



GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!



UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato: tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!".



IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico...

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10...

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Spesso, è difficile capire, dai semplici requisiti riportati sulla confezione, quale configurazione sia necessaria per gustare a pieno un gioco PC. Obiettivo di GMC è fornire il maggior numero d'indicazioni relative al motore grafico. Quando riterremo necessario approfondire la questione prestazioni, inseriremo nelle recensioni dei giochi un box intitolato "Analisi Tecnica" in cui specificheremo le condizioni di test e i risultati in termini di giocabilità, evidenziando quali dettagli grafici abbiamo dovuto eliminare per rendere godibile l'esperienza. Segnaleremo la fascia di PC richiesta per ottenere risultati accettabili, prendendo come riferimento le configurazioni proposte nella sezione Il Sistema Giusto. Quando possibile, come nel caso dei giochi che supportano PhysX, valuteremo anche la differenza in termini di prestazioni fra schede NVIDIA e ATI attivando o meno l'accelerazione hardware. Troverete anche una tabella che permetterà di farvi un'idea delle prestazioni del gioco su varie configurazioni di CPU e GPU, considerando le risoluzioni. Ricordiamo, infine, che nello spazio delle Specifiche Tecniche, al termine di ogni recensione, il sistema minimo corrisponde a quello indicato sulla confezione dal produttore del gioco, mentre il sistema consigliato è, a nostro avviso, è l'ideale per non rinunciare a troppi dettagli grafici.

ANALISI TECNICA — **LEGENDA:** Tecnicamente impossibile / Sconsigliato / Accettabile / Ottimale

***EndWar* non vanta un motore grafico particolarmente all'avanguardia: pur piacevole, non spinge al limite l'hardware su cui gira, tanto che, indipendentemente dalla configurazione, non si potranno superare i 30 FPS. In questo tipo di gioco, però, tale limite non si rivela un problema, e anche nei casi in cui si scende sotto questo valore, non si avvertono evidenti rallentamenti. Il processore non viene messo alle strette e se il vostro PC è equipaggiato con un dual core coadiuvato da 1 GB di RAM (meglio 2 GB, se giocate in ambiente Windows Vista), sarete a posto. È necessaria più attenzione per la scheda video: una Radeon 3870 o una GeForce 8800 GT sono sufficienti, a patto di non salire oltre i 1280x1024 con la risoluzione e di tenere disattivato l'AntiAliasing.**

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 265	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080
Dual Core	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080
Quad Core	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080

La redazione di GMC, per le sue prove, utilizza un PC acer Predator Trooper

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!



MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Collezionare i Blu-ray. Tutti i Blu-ray esistenti al mondo. Li voglio tutti! Sono il mio tesoro!
Gioco Preferito: *Modern Warfare 2*



ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Il nostro "professore" ha tentato di stabilire il giro più veloce della pista, ma a vederlo c'era solo un autovelox...
Gioco Preferito: *Ferrari Virtual Academy*



MOSÈ VIERO
Specializzato in: Lottare contro gli eretici che disconoscono *Oblivion*, mentre riesplora il mondo del dopobomba.
Gioco Preferito: *Oblivion*



DARIO RONZONI
Specializzato in: Leggere le fiabe della buona notte alla figlioletta, ma condirle con le statistiche del baseball USA!
Gioco Preferito: *MLB 2K10*



RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Stracciare a piedi i record stabiliti dal nostro "professore" a bordo della sua monoposto.
Gioco Preferito: *StarCraft II*



SIMONA MAIORANO
Specializzata in: Sconfiggere ogni forma di paura per consegnare, a tempo di record, la recensione di *Amnesia*.
Gioco Preferito: *GTA IV*



ELISA LEANZA
Specializzata in: Placare le ire funeste dei redattori di GMC grazie a deliziosi biscotti preparati seguendo una ricetta elfica. O era caraibica?
Gioco Preferito: *Monkey Island 2 SE*

Calcio e Rosse

Sui nostri computer è sempre sport spettacolo!

LA classica d'autunno tra *FIFA* e *Pro Evolution Soccer* si è disputata nella splendida cornice dello stadio di GMC.

Anche per questa stagione, le due corazzate di Electronic Arts e Konami si sono contese lo scudetto e il cuore degli appassionati del calcio su PC. Se, come impone la tradizione del pre-partita, nei mesi scorsi avete seguito il rincorrersi di Scoop e Anteprime dedicate a *FIFA 11* e *PES 2011*, saprete che la sfida era molto accesa. *Pro Evolution Soccer* prometteva cambiamenti importanti nel "modulo di gioco", come il controllo a 360 gradi; *FIFA*, dal canto suo, puntava addirittura su una rivoluzione completa: quella che ne ha decretato il trionfo in ambito console e che gli appassionati su PC attendevano, con malcelata impazienza, da qualche anno.

La cronaca del match, delle giocate spettacolo e dei clamorosi errori della difesa, è racchiusa nelle prossime pagine, con tanto di pagellina. Siamo certi che questa nostra partita non esaurirà gli argomenti, perché una passione forte come quella del calcio si nutre dei novanta minuti in campo, ma anche di quelli che seguono in commenti, critiche, nostalgie e speranze. È lo sport più bello del mondo, e non ci si può fare niente. Niente!

La carrellata sportiva prosegue con un altro fenomeno che catalizza i fine settimana di molti fra noi. Dopo una lunga assenza, infatti, il circo della Formula Uno è di nuovo su Personal Computer. I maestri di Codemasters hanno messo in scena un campionato del mondo automobilistico con tutti i crismi dell'ufficialità, cui mancano solo l'odore della benzina e degli pneumatici. Accanto a *F1 2010* troverete anche *Ferrari Virtual Academy 2010 Season*, una sorpresa che porta la firma nientemeno che della prestigiosa casa di Maranello. *FVA* consente di cimentarsi a bordo di una fiammante F10, alla ricerca del giro più veloce sulla pista di Fiorano. A differenza di *F1 2010*, che trova un felice connubio tra realismo e giocabilità, *Ferrari Virtual Academy* è una simulazione dura e pura, che punta tutte le proprie carte sulla rincorsa della perfezione in ogni curva. Va da sé che il nostro Alberto "Pape" Falchi ne è rimasto folgorato. Per chi, come lui, si lascerà coinvolgere da questa "caccia al tempo", abbiamo realizzato un filmato con alcuni preziosi consigli del noto pilota virtuale Matthias Egger. Non vi resta che inquadrare il QR code presente nelle pagine della recensione.

Chiusa la parentesi sportiva, la nostra attenzione è stata catalizzata dai mondi fantastici di *ArcaniA: Gothic 4* – e i fan della serie che si attendevano un semplice "ritorno a casa" avranno di che stupirsi (come nei migliori romanzi fantasy) – e da quelli apocalittici di *Darksiders*, un gioco d'azione in compagnia del quale trascorrere molto tempo. Non pensate, però, che finisca qui. Altri titoli si propongono di farvi sognare, investigare e combattere. Dite, amici, ed entrate.

Massimiliano Rovati
massimilianorovati@sprea.it

LE PROVE DI QUESTO MESE



pag. 62


pag. 66



pag. 74



pag. 76



pag. 80



VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Fare impazzire Max con promesse fallaci, lamentandosi poi del mal di testa se qualcuno gli pianta un chiodo in fronte.
Gioco Preferito: *Civilization V*



LUCA PATRIAN
Specializzato in: Impaginare un numero di GMC alla velocità del suono… quello della musica hardcore!
Gioco Preferito: *Red Dead Redemption*



ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Trovare la soluzione giusta a ogni problema. A volte, è anche una soluzione legale e moralmente accettabile.
Gioco Preferito: *Need for Speed Shift*



FABIO BORTOLOTTI
Specializzato in: Viaggiare per il mondo con la scusa dei videogiochi. Londra è ormai diventata la sua città adottiva.
Gioco Preferito: *BioShock 2*



CLAUDIO CHIANESE
Specializzato in: Sfidare le incombenze legate a tesi di laurea e affini, pur di consegnare i testi di GMC, con largo anticipo.
Gioco Preferito: *StarCraft II*



PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Guidare i giocatori alla scoperta di nuove meraviglie videoludiche, e farlo in fretta…
Gioco Preferito: *Double Agent*



ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Consigliare le alte sfere su qualsiasi cosa, ovviamente in chiusura e invece di mandare le recensioni.
Gioco Preferito: *A Vampyre Story*




Se il restyling grafico in *FIFA 10* era solo a livello estetico, in *FIFA 11* lo è anche per quanto riguarda le animazioni.

GENERE: SIMULATORE DI CALCIO

FIFA 11

Signori, sedetevi: il tanto atteso spettacolo calcistico sta per cominciare.

IN ITALIANO

***FIFA 11* è tutto in italiano. Torna dietro i microfoni l'inossidabile duo "mondiale" dei complementari Fabio Caressa e Beppe Bergomi.**



AVENDO una serrata periodicità annuale, le grandi saghe sportive di videogiochi, da una stagione all'altra, spesso si limitano ai classici ritocchi quanto a stile di gioco e opzioni e agli aggiornamenti nei roster.



Il tutto traspare chiaramente anche a livello numerico: da un anno all'altro, i voti globali hanno una discrepanza al massimo di un'unità, e molto spesso solo di mezza. È il caso di *FIFA*, che su GMC da quattro anni fa registrare una variazione di 0,5 nel giudizio globale tra un'edizione e l'altra. Anzi, dovremmo dire "-0,5": una sorta di lenta parabola discendente che, però, quest'anno all'improvviso si arresta, e in una maniera tanto brusca da non poter passare inosservata. E non rispetto a una base meritoria negativa: si passa dal "più che sufficiente" di un 6,5 alla laurea con lode di un 9! In ambito videoludico sportivo è, in pratica, l'equivalente di un cataclisma.

Cosa può essere successo di tanto incredibile da aver provocato questo vistoso balzo qualitativo? Chi ha orizzonti videoludici che vadano oltre quelli del PC sa che la spiegazione è molto semplice: Electronic Arts si è finalmente decisa a trapiantare su PC la meravigliosa versione di *FIFA* sviluppata per Xbox 360 e PlayStation 3, che da ben tre anni sta facendo impazzire di divertimento milioni di utenti calciofili. La cosa buffa è che non solo ai "PCisti" è stato precluso per tre anni questa soddisfazione pedatoria (dovendosi accontentare di una versione derivante dalla vecchia PlayStation 2), ma nel frattempo EA aveva anche lanciato un nuovo capitolo da giocare in Rete solo per PC (*FIFA Online*), scaricabile gratuitamente ma che non c'entrava ancora una volta nulla (motore grafico e di gioco derivavano addirittura dall'edizione *06*) con l'inebriante esperienza calcistica dell'edizione

"In ambito videoludico sportivo, è l'equivalente di un cataclisma"

esclusiva per Xbox 360 e PS3. Certo, era un progetto che aveva un tipo di pubblico e caratteristiche tutte sue, ma intanto la frustrazione dei calciofili su PC rimaneva tale e quale.

Evidentemente, se si insiste con il coro di critiche, alla fine qualcosa si ottiene. E oggi, eccoci a parlare del più grande gioco di calcio della storia anche per PC. Proprio così, più grande anche di *Pro Evolution Soccer* che, nonostante si sia dato anch'esso una discreta riverniciata quest'anno, subisce il sorpasso anche su computer, dopo un'egemonia durata ben sette edizioni. D'altronde, *FIFA 11* è una delizia praticamente in ogni suo aspetto, tanto che non si sa quasi da dove iniziare per metterne in luce i lati positivi. Vi diciamo solo che la differenza tra il gioco di EA e tutto ciò che l'ha preceduto (o rivaleggia ora, come *PES 2011*, appunto) è un po' la stessa che intercorre tra il calcio vero e il calcetto: sono strettamente imparentati, ma il primo è tanto più arioso, corale e sfaccettato del secondo, che non ci sono dubbi che appartenga a un livello

IN GIOCO

Per vedere in azione *FIFA 11* aprite il lettore di QR code del vostro smartphone e inquadrate questo codice con la fotocamera (istruzioni a pagina 12).



FACCIO TUTTO IO

La modalità Allenatore, che vi vede nei panni di commissario tecnico, presidente e giocatore contemporaneamente, ha effettuato un clamoroso balzo qualitativo. Tutto è diventato più credibile e sfaccettato. Nel calciomercato, per esempio, ora dovrete temere le intromissioni delle squadre più prestigiose nelle vostre trattative, o la reticenza di certi giocatori a trasferirsi nel vostro club perché si ritengono inutili "doppioni". In generale, poi, il blasone dei club conta di più. Anche la simulazione dei risultati nel corso della stagione pare più equilibrata, e ci sono meno "imprese incredibili" di piccole società contro grandi club. Ma il meglio lo trovate nella sezione tecnico-tattica (che vale per tutte le modalità): qui il vostro schema di gioco può essere modulato grazie a una dozzina di parametri regolabili da 1 a 100, che ricadono sotto le voci "costruzione manovra", "creazione occasioni" e "difesa". Il tutto ben illustrato da utili lavagnette animate.





ANALISI TECNICA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile · Sconsigliato · Accettabile · Ottimale

***FIFA 11* è d'impatto sotto il profilo tecnico, e il bello è che non dovrete svenarvi per acquistare un computer adeguato. Pur girando anche su vecchi processori single core, noi suggeriamo di non andare sotto un dual core, mentre per la scheda video non consigliamo di scendere sotto la 8800 GT (o equivalente), che ormai si trova in vendita attorno ai 100 euro e che permette di godersi la simulazione alla grande, a patto di non esagerare con la risoluzione. Se, invece, volete godervi lo spettacolo in Full HD, magari sul plasma da 42 pollici che troneggia in salotto, meglio puntare su una GPU con più cavalli sotto il cofano.**

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 275	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1200
Dual Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1200
Quad Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1200



FACCIO TUTTO IO – VOL. II

La modalità Professionista vi vede, ancora una volta, nei panni di un solo e unico calciatore, su cui sarà centrata la telecamera per tutto il corso di una partita (con inquadratura alle spalle del giocatore). Anche qui si registrano dei cambiamenti rispetto all'edizione scorsa: intanto, la vostra "avventura in solitario" stavolta viene spalmata su ben quattro stagioni, durante le quali vi saranno indicati degli obiettivi (individuali o di squadra, stagionali o circoscritti a una partita, relativi al vostro club o alla vostra nazionale) molto meno strambi di quelli della scorsa edizione. Si tratta di segnare un tot di gol, vincere con un certo numero di gol di scarto, avere una certa valutazione nelle pagelle a fine partita, farsi convocare in Nazionale, e via di questo calcio.





Il nuovo controllo a 360 gradi consente anche di essere più "puliti" nelle entrate in scivolata.



In questa edizione, i difensori prendono di più l'iniziativa, cercando di aiutarvi in situazioni di pericolo.

ANALOGICO, STAVOLTA

Il nuovo, splendido "controllo totale a 360 gradi" di *FIFA 11* ci spinge a consigliarvi come periferica il Controller Xbox 360 per Windows. Il nuovo metodo di controllo è, infatti, studiato apposta per questo joypad: la levetta analogica sinistra sposta i calciatori e smista i palloni, la destra direziona il "primo tocco" (lo "stop a seguire" che dovrebbe lasciare sul posto il marcatore).

ANDATE IN RETE!

Oltre alla modalità Campionato Pro Club, che dovrebbe essere il massimo dell'esperienza online (se ben organizzata, naturalmente), in *FIFA 11* non mancano modalità per classiche sfide a due giocatori, con tanto di tornei e graduatorie a livello planetario a registrare le vostre prestazioni.

ATTENZIONE DAL CIBALI!

Grazie al collegamento in Rete, *FIFA 11* sarà un gioco in costante aggiornamento: a parte la proposta di nuovi tornei online, ci sarà anche un filo diretto con gli eventi calcistici del mondo reale. Ciò significa che, attraverso il vostro modem, passeranno tutti gli aggiornamenti sugli ultimi movimenti di mercato, sui risultati di decine di campionati e persino sullo stato di forma dei singoli calciatori.

sportivo superiore.

Dando per scontato che usiate un controller con due levette analogiche (altrimenti è un disastro), da quest'anno su PC *FIFA* consente un movimento e un indirizzamento a 360 gradi con la levetta sinistra, che manda definitivamente in pensione l'utilizzo della croce direzionale per spostare i giocatori e smistare la palla. Può sembrare un'esagerazione, invece proprio queste microvariazioni, una volta padroneggiate a dovere, declinano in maniera ultrarealistica l'azione di gioco, facendola apparire molto meno pilotata e scontata che in passato. Il tutto si integra alla grande con il movimento dei giocatori in campo: è fantastico come in *FIFA 11* si abbia davvero un'impressione di coralità e naturalezza della manovra. Mentre nei precedenti giochi di calcio i compagni sembrano un po' le sponde su cui far rimbalzare il pallone per concludere veloci e nevrotici fraseggi, qui si può dar luogo a manovre leggiadre e ariose (senza per questo rinunciare a triangolazioni ravvicinate quando è il caso): i vostri compagni computerizzati paiono quasi leggervi nel pensiero e sono in grado, per esempio, di dettarvi un lungo filtrante alto sulla fascia con i tempi giusti, come mai si era visto in precedenza.

Oltre a questo, *FIFA 11* riesce a scongiurare quella tipica sensazione di un gioco frammentato e un po' casuale: non si verificano mai forsennati batti-e-ribatti a centrocampo in cui è difficile ritrovare il "filo del discorso", con i giocatori che capiscono quando sono "in mezzo" rispetto a un passaggio a loro non indirizzato e si scansano. Tutto questo garantisce alla manovra una scorrevolezza e una varietà, e a voi una sensazione di padronanza, che lascia estasiati. Un presente sontuoso rispetto a un passato che oggi ci sembra meccanico e sbrigativo. In una sola parola: grezzo. Il calcio rispetto al calcetto, come si diceva: non che il secondo non sia bello da giocare, ma è proprio che il primo sembra su un altro piano.

Potremmo quasi chiudere la recensione qui, una volta stabilito che *FIFA 11* è riuscito a trovare l'equilibrio perfetto tra realismo calcistico e fluidità nel ritmo videoludico, ma un colosso come Electronic Arts sa che per la

IL TACCUINO DI MOURINHO

La sezione tattica non solo è resa più intelligibile dalle lavagnette animate, ma anche dal fatto di avere graduato alcune delle voci in tre regolazioni principali. La "costruzione della manovra", per esempio, può essere "veloce", "media" e "lenta", e questi mutamenti nella propensione di gioco vengono immediatamente visualizzati sulle lavagnette, grazie a frecce e spostamenti delle pedine che rappresentano i calciatori.

DIFENDETEVI!

A parte l'introduzione del "controllo a 360 gradi" tramite levetta analogica, per il resto i controlli non sono cambiati granché. Tranne in difesa: stavolta, infatti, potrete non solo pressare il portatore di palla avversario (raddoppiando eventualmente la marcatura), ma anche semplicemente fronteggiarlo. Utile soprattutto con i giocatori dotati nel dribbling, che possono "lasciarvi sul posto" se accennate il pressing, costringendovi magari anche a un deleterio fallo.



I difensori possenti possono far "sentire il fisico" per sopperire alle lacune tecniche, più che in altre edizioni.



Tasto apposito + levetta destra = finte e funambolismi à gogo per i giocatori più estrosi.



gente lo sport significa anche folclore: e allora, dopo il restyling grafico dell'edizione scorsa (l'unica vera nota positiva di *FIFA 10*), sotto di nuovo con il realismo dei volti dei campioni del calcio, sotto ancora una volta con un'iconografia di esultanze, movenze, gestacci e funambolismi che replicano quelli che si vedono nelle dirette del week-end di campionato o del turno infrasettimanale di Champions League. Tutto riprodotto a puntino; e senza scendere per forza negli aspetti più "maniacali" della questione, è facile notare come le diverse animazioni non siano mai slegate, "reagiscano" alle diverse situazioni di gioco (bellissime le sbracciate e sgomitate quando due giocatori si contendono una palla in corsa) e, insomma, come *FIFA 11* sia naturale e credibile anche a livello estetico. Se proprio vogliamo trovare un difetto, riguarda un livello di riconoscibilità dei volti un pizzico inferiore rispetto a *PES*, ma la giustificazione, in questo caso, è anche "quantitativa". *FIFA* (come sempre) ha i diritti di molte più squadre, di conseguenza una mole di lavoro iconografico più pesante. In ogni caso, il lavoro "ritrattistico" è comunque ottimo e poi *PES* non può certo vantare il bagaglio di animazioni del gioco di EA, nettamente più completo.

Finita qui? Nemmeno per sogno, perché l'opera di trasposizione dalle console ha coinvolto fortunatamente anche le opzioni. Tra quelle offline, ritroviamo le modalità Allenatore e Professionista, solo con una veste e un'impostazione decisamente più interessanti e gradevoli (la modalità Stagione, che metteva da parte ogni aspetto manageriale del gioco, è invece sparita). Soprattutto perché sono centrate entrambe su altri aspetti del gioco migliorati rispetto all'edizione scorsa: innanzitutto la sezione tecnico-tattica, più versatile e complessa per numero di settaggi e regolazioni, ma al contempo facilmente intelligibile e sfruttabile grazie alle nuove, comode lavagnette animate. E poi l'editor dei calciatori, in cui, dopo non aver potuto fare a meno di notare i miglioramenti nelle riproduzioni degli atleti, potrete pasticciare con una serie incredibile di caratteristiche fisiche e somatiche, in un editor straordinariamente più ricco rispetto a quello di *FIFA 10*. Per un approfondimento su queste due modalità, vi rimandiamo agli appositi spazi in queste pagine.

Ancora più intrigante è quello che EA ha allestito per l'esperienza online, soprattutto come l'ha incrociata con quella offline grazie a due nuove modalità: Calciatore Virtuale e Campionato Pro Club. Nel primo caso,

JAMES CAMERON'S... FIFA 11

Nella nuova modalità Calciatore Virtuale potrete creare da zero il vostro "avatar" calcistico da lanciare poi nelle modalità offline e online, al solo scopo di acquistare più prestigio possibile a livello planetario (con tanto di graduatoria mondiale online liberamente consultabile). Il tutto parte naturalmente dall'editor di *FIFA 11*, quest'anno nettamente migliorato: a parte la riproduzione ancora più verosimile dei calciatori, si registra un'esplosione di parametri estetici e prestazionali, e delle possibilità di modifica degli stessi. Le combinazioni saranno almeno il triplo dell'anno scorso (incredibile la varietà di acconciature). Come se non bastasse, potete spedire la vostra foto digitalizzata al sito easportsfootball.com e farvela "poligonizzare" per applicarla al vostro calciatore virtuale.





Gli arbitraggi non sono mai troppo invasivi, così il gioco può scorrere fluidamente.







FACCIAMO TUTTO NOI

La modalità Campionato Pro Club è praticamente la campagna cooperativa online di *FIFA 11*. E quando scriviamo "cooperativa", intendiamo proprio la possibilità di schierare dieci calciatori in "carne e ossa" (il portiere rimane computerizzato) sul terreno di gioco, per partite ultrarealistiche a 10 partecipanti. L'obiettivo è vincere più match e tornei possibili in Rete, per acquistare un blasone planetario a livello di squadra. Come scritto in queste pagine, ciò si incrocia con la carriera individualistica della modalità Calciatore Virtuale, visto che l'avatar creato al suo interno può essere utilizzato nel Campionato Pro Club. Un'idea splendida che potrebbe avere qualche problema... organizzativo e disciplinare: dovrete trovare in Rete fino a 9 persone, di quelle che non si lasciano trascinare dalla voglia di anarchia una volta scese in campo. Se ci riuscite, l'esperienza che vi attende è incredibile.



"Declina in maniera ultrarealistica l'azione di gioco"

dovrete creare un calciatore da zero (nello stesso editor di cui si scriveva poco fa) e lanciarlo in un'odissea pallonara che toccherà tutte le modalità di gioco, per acquisire sempre più prestigio (quantificato numericamente dai Punti Esperienza). Nel secondo caso, si tratta di fare la stessa cosa, ma in tornei online e con un'intera squadra di giocatori in carne e ossa. Il bello è come s'intersecano le due avventure calcistiche: i progressi offline di un "Calciatore Virtuale" sono consultabili in una speciale classifica in Rete dai membri delle squadre online del "Campionato Pro Club", che a quel punto possono esserne talmente colpiti, da volerlo "ingaggiare" per il proprio team. In pratica, carriera individuale e di gruppo diventano interdipendenti, come nell'escalation di un giocatore nella realtà, dove contano molto gli exploit personali ma anche i trionfi della propria squadra.

E ora, il colpo di scena finale: in realtà, questo non è *FIFA 11* per console, ma, per misteriose alchimie aziendali interne a Electronic Arts, è *FIFA 10* per console. Fatto salvo l'aggiornamento di rose e dati, è proprio la versione dell'anno scorso per Xbox 360 e PlayStation 3. E volete sapere una cosa? Non ha alcuna importanza: vuoi perché su console non c'è grande differenza con l'edizione nuova, vuoi perché la situazione su PC era troppo arretrata perché ci si possa lamentare dell'arrivo del vero *FIFA* di nuova generazione, anche se quest'ultima è vecchia di un anno. Quella di prima era la generazione PlayStation 2, una console lanciata nel marzo del 2000. Tutto ciò che abbiamo scritto sinora vale anche dopo questa rivelazione: per tutto quanto di positivo riportato qui sopra, *FIFA 11* è il più grande titolo di calcio apparso finora su un PC. Sperando che l'anno prossimo EA non giochi ancora con le "distorsioni temporali", non possiamo che invitarvi a intraprendere questa strepitosa avventura calcistica: sono stati tre anni passati con l'espressione sconcertata di fronte alle versioni per console, ma ne è valsa la pena.

Paolo Cardillo



PROBLEMI DI VISTA?

FIFA 11 è perfetto? Ne siamo entusiasti ma, trasportando l'argomento su un piano più generale, va detto che nei giochi di calcio (quindi anche in *PES*) ci piacerebbe una maggiore valorizzazione dei tiri da lontano. Nel calcio vero si vedono, ogni tanto, cannonate da 30 metri che s'insaccano, mentre nei videogiochi di calcio quasi mai.

CECCHINI CALCISTICI

In questa edizione vengono mantenute le utili "conclusioni di fino", attivabili con un tasto dorsale apposito in congiunzione con quello di tiro. Si tratta di conclusioni cui viene aggiunto quel pizzico di precisione in più che le rende imprendibili: se siete soli davanti al portiere avversario, usandole con il tempismo giusto sarete sicuri di non scaraventargli la palla addosso, ma di infilarlo anche con una certa classe.

IN ALTERNATIVA...

Pro Evolution Soccer 2011, Ott 10, 7½
Se preferite un calcio più immediato e sbarazzino, ma che comunque ha il suo bel bagaglio di licenze e tornei, ripiegate su questo.

Football Manager 2010, Nat 09, 8½
Se del calcio vi piace l'aspetto prettamente manageriale, sappiate che questo è il kolossal dei giochi gestionali dedicati all'arte pedatoria.

info ■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **EA Vancouver** ■ Distributore **Leader, Cidiverte** ■ Telefono **0332/874111, 199106266** ■ Prezzo **€ 44,90** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **http://fifa.easports.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 9 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU dual core, 2 GB RAM, Scheda 3D 1 GB**
- Multiplayer **Internet**

- Il più grande gioco di calcio su PC
- Fantastico controllo a 360 gradi
- Animazioni superbe

- Tiri da lontano poco valorizzati
- Poco "folclore" sulle panchine
- In realtà, è FIFA 10 versione console

Alla fine, le preghiere nostre e di migliaia di videogiocatori PC sono state esaudite: il vero, rivoluzionario *FIFA* di nuova generazione, che tanto invidiavamo ai possessori di console, è arrivato. Ecco a voi il più grande gioco di calcio apparso finora su Personal Computer.

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	REALISMO
9	9	9	9	9	9





Capitolo licenze: la Serie A non ha il suo marchio originale, ma le squadre sì, tranne il Palermo.



Nell'edizione di quest'anno si può anche disputare la finale della UEFA Super Cup, che vede di fronte i vincitori della Champions League e quelli dell'Europa League.

GENERE: SIMULATORE DI CALCIO

PRO EVOLUTION SOCCER 2011

Gioca in Champions e nella Libertadores, ma Konami manca l'obiettivo scudetto!

IN ITALIANO

Pro Evolution Soccer 2011 **è tutto in italiano. La telecronaca è affidata nuovamente al duo Pardo-Altafini. Aspettatevi da quest'ultimo i commenti più pittoreschi mai sentiti in un videogioco di calcio.**



FIFA **ha fatto il grande passo che tutti attendevano, caricandosi anche su PC di quella maturità che, sinora, gli era stato consentito raggiungere, per misteriose scelte di EA, solo in ambito Xbox 360 e PlayStation 3.**

Anche in casa Konami, per l'edizione *2011* di *Pro Evolution Soccer*, c'era qualcosa di grosso che sembrava bollire in pentola. C'era aria di restyling, anche perché da tempo qualche aspetto spesso criticato del gioco non veniva riconsiderato a dovere: una fisica della palla sempre lievemente nevrotica, certe animazioni un po' goffe e una discrezionalità nella manovra che poteva essere più ampia e che, invece, dava la sensazione di un'azione piuttosto telecomandata.

In realtà, i cambiamenti che più ci hanno sorpreso non riguardano nessuno degli aspetti elencati, e sono andati a toccare l'inquadratura in partita e la sezione tecnico-tattica. Nel primo caso, invece di fare le classiche carrellate, la telecamera si comporta esattamente come quella principale delle dirette televisive: ben piantata sul suo perno, continua a girare per seguire l'azione e, grazie a questa rotazione, quando si arriva nei pressi dell'area avversaria, offre una visione quasi frontale dello specchio della porta, cosa che permette di indirizzare in maniera più consapevole un tiro. Pensateci bene: anche nei migliori giochi di calcio, la classica inquadratura dal lato lungo (che tutti usano), non offre certo la prospettiva più idonea per mirare.

Una banalità, se vogliamo, ma azzeccata. Nel secondo caso, idem: semplicemente, nella sezione tecnico-tattica gli sviluppatori si sono fatti venire in mente l'uso del cursore per spostare le pedine che rappresentano i vostri giocatori sulla lavagnetta. Questa possibilità di modificare velocemente e comodamente la posizione dei titolari rende più snelle tutte le procedure di allestimento dei moduli personalizzati. Anche perché, stavolta, basta un clic (o la pressione di un pulsante del controller) per far apparire un mini-riquadro associato al giocatore scelto, che contiene 3-4

> **"*PES* si è mantenuto fedele al proprio stile"**

semplici riscontri numerici/statistici che vi fanno capire istantaneamente se state mettendo l'uomo giusto nella posizione giusta. Insomma, se prima la sezione tattica era una passerella di nomi, numeri e icone che ne attestavano la profondità e complessità, in *PES 2011* è diventata persino divertente, grazie al più spigliato uso della lavagnetta.

Archiviati questi semplici, ma deliziosi ritocchi, occupiamoci degli aspetti ritenuti migliorabili della saga, che abbiamo elencato in principio. Per ciò che concerne la fisica della sfera, possiamo solo esprimere un parere positivo: non sembra più la pallina di un flipper sballottata a destra e sinistra da dei bumper ultrasensibili. Quando incontra un ostacolo, che si tratti della parte del corpo di un calciatore o di un palo, si assiste a un realistico effetto di smorzamento della sua forza. La deviazione, poi, non produce bruschi cambi di rotta rettilinei, bensì disegna anche credibili traiettorie curve. Insomma, un ottimo lavoro. Per quello che riguarda le animazioni, è sparito il fastidioso effetto-robottino che caratterizzava la sequenza di frame della semplice corsa dei calciatori: ora sembrano degli atleti in progressione, pronti a divorare chilometri di erba. Già, finché vanno dritti, il problema è che quando iniziano a sterzare tornano a sembrare dei robottini, con virate un po' troppo brusche: in pratica, e qui entriamo direttamente nell'argomento "libertà di manovra", il tanto decantato controllo a 360 gradi,

LIGA DE CAMPEONES

Non solo *PES 2011* ha ancora i diritti esclusivi della Champions League (che conserverà sicuramente fino alla prossima edizione), ma da quest'anno, forse per "allargare un po' gli orizzonti", ospita anche la Copa Libertadores, l'equivalente sudamericano della Champions. Naturalmente, potrete parteciparvi solo con squadre sudamericane.

PER UN CALCIO PIÙ FINTO

Forse per rivaleggiare con il superiore bagaglio di funambolismi di *FIFA*, *PES* quest'anno offre la possibilità di concatenare quattro finte. Attenzione, non stiamo parlando di mettere alla prova la propria manualità in un'esecuzione "in diretta", ma di qualcosa di precalcolato: in un'apposita sezione, potete assemblare (in dipendenza delle abilità del calciatore prescelto) per esempio una finta di corpo, un doppio passo, un "elastico" alla Ronaldinho e una "roulette" alla Zidane, e associare poi la sequenza a una direzione della levetta analogica destra. Una volta in campo, vi basterà premere il tasto preposto e la direzione prescelta per vedere il vostro giocatore eseguire i quattro numeri, uno dietro l'altro!



ANALISI TECNICA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile · Sconsigliato · Accettabile · Ottimale

Pro Evolution Soccer 2011 **è basato su un motore grafico piuttosto snello, e basta guardare i requisiti minimi e consigliati per rendersene conto: non è mai citata una CPU dual core. Con un vetusto processore single core sarà possibile giocarlo, anche se, in questo caso, non è da escludere qualche scatto di tanto in tanto, soprattutto al massimo delle impostazioni grafiche. Diversamente, se avete un dual core e una scheda video recente, anche di fascia bassa, non avrete alcun problema. Solo nel caso vogliate godervelo a risoluzione Full HD o superiore potrebbe essere necessaria una scheda video di fascia medio/alta.**

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 275	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1280x1024	1440x900	1920x1080	1920x1080	1920x1080
Dual Core	1280x1024	1440x900	1920x1080	1920x1080	1920x1080
Quad Core	1280x1024	1440x900	1920x1080	1920x1080	1920x1080

PREVENIRE È MEGLIO

Nella sezione tattica, *PES 2011* lancia un nuovo modo d'impostare a priori un "piano di gioco" che valga per tutta la durata di un match, proprio come nel calcio vero. La partita viene differenziata in tre diverse situazioni relative al punteggio: vantaggio, svantaggio e parità. Queste tre condizioni sono quindi suddivise in tempi: primo, secondo e (eventuali) supplementari, a loro volta frazionati in quarti d'ora. Per ogni tempo viene stabilita una tattica generale, che si può ulteriormente declinare applicando una sotto-tattica specifica per ciascuno dei quarti d'ora. Per esempio, potreste decidere di partire subito forte nel primo tempo con un atteggiamento generale aggressivo, per poi ammorbidirlo nell'ultimo quarto con una sotto-tattica meno dispendiosa, in modo da riprendere fiato.



Sui passaggi alti, i giocatori non vanno incontro alla palla, trasmettendo un'impressione di legnosità.





Anche quest'anno non manca la modalità Diventa un Mito, in cui si controlla un solo e unico giocatore in campo.

implementato magnificamente in *FIFA 11*, in *PES 2011* si nota decisamente meno, per non dire che è praticamente assente. Quelle microvariazioni che nel gioco di EA "umanizzano" l'azione individuale e aprono un ventaglio di possibilità inedito nelle manovre di gioco, in *PES* non si vedono e tutto, al confronto con *FIFA 11*, assume nuovamente quella dimensione da gioco un po' pilotato che speravamo di non notare più. Anche perché la cosa investe lo smistamento della palla: è vero che esiste la possibilità di premere un tasto dorsale del controller più una direzione per avere un'influenza più diretta sull'indirizzamento della sfera, ma non è la stessa cosa. In poche parole, mentre sarebbe un delitto non usare la levetta analogica sinistra del controller in un gioco come *FIFA 11*, in *PES* se ne può fare tranquillamente a meno. Anzi, il ricorso alla croce direzionale, visti i frenetici movimenti, diventa addirittura consigliabile. La realtà è che *PES*, nonostante alcune promesse, si è mantenuto fedele al proprio stile, benché incombesse la minaccia di vedere il vero *FIFA* delle console trasferirsi su PC.

E ora che è successo, il confronto diventa inevitabile ed è tutto a sfavore della pur gloriosa saga di Konami.

Proprio così, dopo anni di dominio, *PES* si vede scavalcare dal suo rivale diretto. E la cosa peggiore (ma rimediabile) è che ciò avviene attraverso l'apertura di un divario qualitativo piuttosto netto. *FIFA 11* e *PES 2011* sembrano proprio due prodotti di caratura diversa: il primo è riuscito a coniugare il realismo calcistico con il ritmo di gioco, il secondo si può vantare giusto del ritmo.

LA PALLA È ROTONDA

Non solo il pallone in questa edizione di *PES* rispetta la "fisica degli urti" in caso di deviazioni, ma risponde bene anche quando viene calciato: cross e tiri in porta sono realistici ed efficaci. Purtroppo, lo stesso non si può dire per passaggi e filtranti, sui quali si avverte meno padronanza (soprattutto rispetto a *FIFA 11*).

RAPID VIENNA

In *PES 2011* si può di nuovo regolare la velocità di gioco fino ad arrivare a ritmi quasi comici. La velocità deve essere stata una fissazione degli sviluppatori quest'anno: se date un'occhiata ai replay, noterete che hanno applicato ai calciatori addirittura il tipico effetto di distorsione dell'immagine che, in genere, si usa per i giochi di guida!

SOTTO CONTROLLO

Ancora una volta è imprescindibile l'utilizzo di un controller con doppia levetta analogica per gestire al meglio la veloce azione di gioco: dato che *PES 2011* non ha un controllo a 360 gradi paragonabile a quello di *FIFA 11*, si può tranquillamente usare la croce direzionale per movimento e smistamento palla. Il diffuso Controller Xbox 360 per Windows può andare; ancora meglio, però, se ne trovate uno la cui croce direzionale preveda le diagonali tra gli input riconoscibili.



Si può tentare la simulazione di fallo, solo che stavolta bisogna premere le due levette analogiche.



Nei capitomboli sui contrasti si vedono, un po' troppo spesso, le stesse animazioni.





UNDICI LEONI

PES 2011 è diverso da *FIFA 11* anche nell'indole dell'arbitro: "interventista" quello di *PES*, permissivo quello di *FIFA 11*. Tale differenza non fa che rafforzare l'impressione di un'azione più convulsa in *PES*: il gioco diventa più spezzettato, ma la superiore quantità di falli fischiati, unita al ritmo più elettrico, la fa somigliare di più a una battaglia.



L'esecuzione dei rigori è cambiata: ora tutto è affidato più all'inclinazione della levetta analogica.



IN ALTERNATIVA...

FIFA 11, Ott 10, **9**
Se volete un calcio ultrarealistico, declinato in tutte le sue sfumature nelle manovre in campo (ma anche fuori), la scelta non può che ricadere su questo capolavoro.

Football Manager 2010, Nat 09, **8 ½**
Se adorate pasticciare tra contratti in scadenza, schieramenti "ad albero di natale" e sponsorizzazioni multimilionarie, questo è il meglio del calcio manageriale.

Una volta annunciato il clamoroso "ribaltone", non rimane che godersi ciò che ha di sollazzante il gioco Konami. In effetti, per chi non è troppo esigente, o anche per chi lo è, ma vuole "staccare" con qualcosa di più immediato, *PES* sa ancora regalare soddisfazioni. Certi frenetici mischioni e batti-e-ribatti che si verificano a centrocampo vanno ancora bene per una spensierata partita in allegria con gli amici, e lo stesso può dirsi per il ritmo forsennato. Da quest'anno è stata persino reintrodotta la scelta della velocità di gioco, che al massimo livello rende il tutto persino esilarante. A pensarci bene, proprio la reintroduzione di vecchie caratteristiche come questa è la conferma definitiva che, nel volersi mantenere orgogliosamente legati al loro stile, gli sviluppatori stavano firmando la resa nei confronti di *FIFA*. Ma non tiriamo di nuovo in ballo un concetto già ampiamente chiarito. Quello che rimane da dire è che *PES*, pur ridimensionato, è un gioco di calcio più che discreto, che tra l'altro ha ancora un suo ventaglio di modalità e licenze da mettere sul piatto, tra cui le esclusive della Champions League e della Copa Libertadores.

In fondo, una sorta di restyling c'è stato, anche se magari non è andato nella direzione che qualcuno si aspettava. Alla fine, quest'anno *Pro Evolution Soccer* ottiene un voto in meno, ma più per meriti altrui che per clamorosi demeriti propri.

Paolo Cardillo



PER UN CALCIO PIÙ FINTO II

In *PES 2011* tornano le "carte abilità", cioè quelle relative a propensioni e capacità particolari che nell'edizione scorsa cercavano di caratterizzare ancora meglio l'indole e il bagaglio di "numeri" di ciascun calciatore. Quest'anno, molte sono legate soprattutto a questi ultimi, per il semplice motivo che gli sviluppatori hanno allestito un repertorio tutto nuovo di "numeri". Di inedito ci sono, infatti: una finta di spalla, quattro tipi di doppio passo, sette tipi di "finta direzionale", due tipi di passo laterale e sei tipi di "alzata". E tutto questo può essere concatenato nella nuova "combo automatica" a 4 finte consecutive, di cui trattiamo nel box "Per un calcio più finto".



info ■ Casa **Konami** ■ Sviluppatore **PES Productions** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 39,90** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.konami-pes2011.com**

specifiche tecniche
- Sis. Minimo **CPU 1,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 2 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **1-4 giocatori, Internet, LAN, Stesso PC**

- Pimpante e immediato
- Nuova inquadratura azzeccata
- Creazione moduli migliorata

- Gioco ancora troppo pilotato
- A volte confusionario
- Movimento a 360 gradi non valorizzato

Il giudizio finale non può non essere influenzato dalla presenza del sontuoso *FIFA* di quest'anno. Al confronto, *Pro Evolution Soccer 2011* pare quasi un gioco "arcade". Se viene accettato come tale, però, con la sua immediatezza può ancora divertire.

7 ½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	REALISMO
7	7	7	8	8	7



FIFA 11 – PES 2011 1 X 2

La "superclassica" calcistica d'inizio stagione non è mai stata così intrigante!

LAMENTOSI la scorsa stagione, totalmente elettrizzati quest'anno. Come potremmo non esserlo, di fronte a una sfida calciofila che si svolge a colpi di pesante restyling, dopo numeri e numeri passati a scrivere di "aggiornamenti e ritocchi"? Nel caso di *FIFA*, poi, più che di restyling, si dovrebbe addirittura parlare di "trapianto totale", visto che Electronic Arts si è finalmente decisa a convertire per PC quello che su console (Xbox 360 e PlayStation 3) viene da almeno tre anni celebrato come il vero fenomeno del calcio digitale. Insomma, dimenticate l'immobilismo delle ultime edizioni, perché quest'anno tra *FIFA* e *PES* volano bordate da fuori area!



SEZIONE TATTICA: PES 2010

Proprio nel momento in cui *FIFA* riusciva a "darsi un tono", con una serie di regolazioni che donano finalmente profondità al suo comparto strategico, *PES* se ne esce con una nuova, semplice lavagnetta interattiva la cui facilità d'uso ci ha lasciato disarmati: si sposta un cursore, si varia la posizione delle pedine, si dà un'occhiata al mini-box che informa sull'idoneità delle variazioni applicate alla pedina, e via così. Poi, vi potrete rituffare nella classica passerella di nomi e statistiche, ma intanto avrete personalizzato in poche mosse il vostro modulo e vi sarete divertiti. Interessante anche la nuova possibilità di preparare un piano di gioco a priori, pronto ad adattarsi alle diverse situazioni e alla collocazione cronologica delle stesse. Ma la superstar rimane la lavagnetta.



LIBERTÀ DI MANOVRA: FIFA 11

Spieghiamoci meglio: *FIFA 11* non è meglio di *PES 2011* alla voce "libertà di manovra", è che *FIFA 11 inventa* la libertà di manovra nei giochi calcistici per PC. Con il nuovo controllo a 360 gradi (tramite levetta analogica dell'imprescindibile controller) tutto è permesso, sia nel muoversi, sia nel recapitare palloni a destra e a manca. Ma ciò non avrebbe senso, se non ci fossero compagni in grado di valorizzare questa superiore discrezionalità nel dirottare la sfera. *FIFA 11* non solo ha compagni che si propongono negli scambi stretti come *PES*, ma ha anche gente che sa dettare lanci sulla fascia come mai si era visto prima. È calcio totale e di una naturalezza inedita. È ciò che, da quest'anno, pone *FIFA* su un livello superiore rispetto a *PES*.



GIOCO ONLINE: FIFA 11

Non ci sarebbe nulla di drammatico da segnalare nelle modalità di gioco, senonché *FIFA* all'improvviso vi fa stropicciare gli occhi di fronte all'offerta di divertimento via Rete. Partite fino a 10 giocatori e, quasi più incredibile, una modalità "cooperativa" (Campionato Pro Club) che si incrocia con una ultraindividualista (Calciatore Virtuale), con il risultato che si può creare una specie di calciomercato cyberspaziale in cui le squadre generate con la prima modalità vanno in cerca di talenti forgiati con la seconda. E la vostra reputazione, nel frattempo, viene influenzata dai risultati di squadra e da quelli personali. Una vita calcistica virtuale che vi si dipana di fronte agli occhi, ed è la vostra.



GRAFICA: FIFA 11

Non basta il pizzico di riconoscibilità in più dei volti di *PES 2011*, perché poi *FIFA 11* lo travolge su tutti gli altri fronti. Soprattutto a livello di animazioni, c'è un divario piuttosto netto: il cambio di direzione dei calciatori di *PES 2011* sembra una specie di spasmo, mentre non si nota alcuno stacco nelle sequenze di frame di *FIFA 11*, che si cambi direzione, si aumenti il ritmo della corsa o si passi dalla rincorsa al tiro. Inoltre, il repertorio iconografico di *PES* pare limitato: falli commessi con diverse modalità hanno come epilogo sempre la stessa capriola in avanti di chi li subisce. Sembra quasi che la grafica rifletta il carattere dei due giochi: leggiadro e consapevole *FIFA*, nervoso e spiccio *PES*.

IL VERDETTO

Clamoroso al Cibali: *FIFA* passa in vantaggio. Il "big one" calcistico che, via console, tutti attendevano su PC è arrivato. Liberatasi da strane strategie che prevedevano versioni per PC di un'arretratezza incomprensibile, EA ha finalmente deciso per il trapianto dalle console di Microsoft e Sony (posto che si tratta, in realtà, del *FIFA 10* per console dell'anno scorso, ma non conta nulla). E come era successo su queste ultime, anche su PC *PES*, che pure si è sforzato di nuovo di ammodernarsi, ne è rimasto travolto. Troppo rivoluzionaria la giocabilità di *FIFA*, nel suo modo di mescolare veridicità e scorrevolezza senza che l'una intacchi l'altra. *PES* è ancora divertente, ma il massimo che si può dire di questa versione è che ha una sfiziosa lavagnetta tattica. *FIFA 11*, invece, è proprio uno degli eventi per PC dell'anno.

Una partenza decisamente sfortunata per le due Ferrari, che alla prima curva sono entrate in contatto.

GENERE: GIOCO DI GUIDA

F1 2010

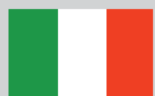
Dopo mesi di attesa, il semaforo rosso si è spento: la stagione di F1 inizia ora su PC!

ASSENTE LA SAFETY CAR

La mancanza della safety car è una carenza solo apparentemente marginale, soprattutto se si decide di affrontare gare molto lunghe, se non addirittura al 100% della durata. L'ingresso della safety car, infatti, permette ai piloti ormai distanziati di riavvicinarsi, e consente di tentare strategie aggressive nel caso si sia rimasti indietro. Dal punto di vista tattico, è una mancanza che si sente.

IN ITALIANO

***F1 2010* è interamente tradotto in italiano, voci comprese. La traduzione ci è sembrata sempre precisa, senza sbavature, anche se alcune voci, come quelle dei cronisti e della nostra agente, sono ben poco espressive. C'è da dire che giocando in inglese le cose non miglioreranno, per una volta.**



PER noi italiani, *F1 2010* non poteva debuttare in un periodo migliore, quando la Ferrari si è conquistata due splendide vittorie di seguito, a Monza e a Singapore, portando Alonso vicinissimo al primo posto della classifica.



Ora possiamo dilettarci nel rivivere le gesta di un pilota esordiente, che partirà con le scuderie minori come Lotus e Virgin per farsi notare dai grandi e ambire, si spera in poco tempo, a vincere il titolo iridato con i team più famosi.

F1 2010 rappresenta il primo approccio di Codemasters allo sport motoristico più estremo: finora, lo sviluppatore inglese si è fatto notare per divertenti giochi di guida a ruote coperte, limitando le escursioni con le monoposto a titoli quali *TOCA Race Driver 3* e *GRID*, senza mai concentrare gli sforzi esclusivamente su queste vetture. Nonostante questo, per *F1 2010* Codemasters non ha ritenuto necessario cambiare il motore che anima la fisica, e ha mantenuto il buon vecchio Ego. Dal punto di vista grafico, stiamo parlando dell'engine probabilmente più raffinato sul mercato (per i giochi di guida); sotto il profilo della fisica si dimostra molto versatile e in grado di riprodurre alla grande sia le derapate di una Subaru, sia le traiettorie perfette di una F1.

Iniziamo con il dire che se cercate una simulazione precisa e credibile, fareste meglio a puntare lo sguardo altrove. *F1 2010* s'inserisce nella tradizione di *DiRT* e *GRID*, titoli impegnativi da portare a termine, ma allo stesso tempo accessibili, capaci di concedere un margine di errore piuttosto ampio. Non solo perché sono disponibili alcuni "flashback", che consentono di scorrere indietro di qualche istante e riprendere la gara come se nulla fosse successo, ma anche perché tutto è studiato per non frustrare il giocatore. Arrivare lunghi a una curva significa perdere molto tempo, non necessariamente sfasciare la monoposto, ed è perdonata anche qualche "ruotata" con gli avversari. Contatti un po' più

> "Non è raro vedere incidenti fra i piloti computerizzati"

"maschi" potrebbero portare alla rottura, parziale o totale, dell'alettone anteriore, ma anche in queste condizioni sarà possibile mantenere un'andatura piuttosto veloce, non troppo lontana dal limite, magari avendo l'accortezza di variare leggermente l'incidenza dell'ala (in tempo reale, come fanno i piloti) per limitare il sottosterzo. Ciò non vuol dire che potrete fare i kamikaze, ma solo che si è spinti a osare, al contrario di simulazioni serie come *iRacing*, dove un banale azzardo può compromettere un'intera gara. E per quanto le auto siano più resistenti rispetto alle controparti reali, non pensate di essere immuni da danni anche seri: un contatto con l'alettone dell'avversario, spingere troppo con gli pneumatici usurati o aggredire un cordolo in maniera estrema porterà a una foratura, un fastidio non da poco, soprattutto se il nefasto evento capiterà lontano dai box.

Sotto il profilo della giocabilità, è da segnalare l'eccellente Intelligenza Artificiale dei piloti che, soprattutto ai livelli elevati di difficoltà, vi obbligherà a guidare senza alcun errore, stando attenti agli avversari che si infileranno in qualsiasi spazio, punendo severamente ogni minimo errore di guida. I sorpassi richiedono coraggio, abilità e anche un pizzico d'intuizione, soprattutto quando vi misurerete con i migliori: passare un De La Rosa o un Trulli sarà relativamente facile, ma i vari Hamilton, Kubica e Alonso sono aggressivi e capaci come nella realtà, e non si faranno superare facilmente, rimanendo ruota contro ruota anche per varie curve. Le personalità dei piloti sono state tarate a puntino e se vi troverete alle spalle Vettel o Button, potrete star certi che non vi lasceranno

ACHIEVEMENT

***F1 2010* vi permetterà di sbloccare 50 Achievement per un totale di 1000 punti Games For Windows Live.**

ANALISI TECNICA

LEGENDA: □ Tecnicamente impossibile ■ Sconsigliato ■ Accettabile ■ Ottimale

F1 2010 **è graficamente molto curato, di conseguenza è discretamente pesante. Il motore è comunque scalabile, e, a patto di non scendere mai sotto i 30 FPS, si rivela sufficientemente fluido. Non sarà banale, però, farlo andare sopra questa soglia con una configurazione vecchiotta: basta un componente non proprio all'altezza e si rischia di scendere attorno ai 25/27 frame, osservando scatti o momenti d'incertezza. Occhio alle configurazioni Crossfire: su uno dei nostri PC, attivando il Catalyst AI il frame rate collassava. Disabilitandolo, quindi renderizzando su una sola GPU, tutto è filato liscio come l'olio.**

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 275	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1200
Dual Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1200
Quad Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1200





QUANTI AIUTI

Per quanto accessibile a tutti, al massimo livello di difficoltà *F1 2010* può rappresentare una sfida anche frustrante, se non si è abili con questo tipo di giochi. È quindi possibile andare a ritoccare vari parametri per adattarli alle proprie capacità, decidendo se attivare gli aiuti sulla frenata e sul controllo della trazione, oltre che impostando la tenacia dell'Intelligenza Artificiale. Un ausilio che consigliamo di attivare, almeno fino a quando non conoscerete a memoria tutti i tracciati, è la traiettoria ideale, che suggerisce la linea migliore da seguire e indica i punti di staccata.



Povero Schumacher: da pluricampione del mondo si trova a battagliare con le misere Lotus. Nel gioco come nella realtà, tra l'altro.



La partenza è migliorabile: non è presente il launch control, né è possibile partire in anticipo (con conseguente penalità).

GAME FOR WINDOWS LIVE

F1 2010 **richiede l'accesso a Games For Windows LIVE per poter salvare i progressi. Di conseguenza, è necessaria una connessione costante a Internet per la modalità carriera. Non sono presenti particolari DRM, ma se acquistate la versione inscatolata del gioco, dovrete lasciare il DVD inserito nel lettore per avviare** ***F1 2010.***

prendere distanza con tanta facilità, talvolta pure combinando un patatrack con qualche manovra azzardata. In più di una gara abbiamo tallonato chi ci precedeva talmente da vicino, da spingerlo al testacoda, approfittando al volo dell'errore. Non è raro, poi, assistere a incidenti fra i piloti computerizzati, sia durante la complessa partenza, sia nelle fasi di gara. Talvolta, capiterà di uscire da una curva cieca solo per trovarsi di fronte una vettura ferma dopo uno spin: solo un'eccellente prontezza di riflessi permetterà di uscire illesi da simili situazioni.

La relativa semplicità nel tenere in strada la monoposto (che, anche togliendo tutti gli aiuti, mantiene un grip apparentemente mostruoso in qualsiasi situazione) è, dunque, perfettamente bilanciata dalla I.A., ma anche dalla miriade di parametri di cui tenere conto in gara. Consigliamo, a tal proposito, di non limitarsi a competizioni di pochi giri, ma di correre per almeno un 20% della lunghezza reale del Gran Premio. Così facendo, sarà obbligatorio il cambio gomme previsto dal regolamento FIA, che introdurrà l'ennesima variabile: entrate ai box quando c'è traffico, e potrete perdere preziose posizioni in pista. Non solo. Gare più lunghe vi obbligheranno a imparare a concentrarvi per più giri, facendovi avvertire la pressione delle vere competizioni, e permetteranno al sistema meteorologico dinamico di svolgere bene il proprio lavoro. Se inizieranno a cadere alcune gocce di pioggia, starà a voi stabilire se sia meglio fermarsi per mettere gli pneumatici più adatti o rischiare ancora per un giro o due, nella speranza che sia solo un breve scroscio. E non è finita: mentre sarete occupati a tenere la macchina in pista, a sorpassare, a non farvi fregare da chi precede e a pensare alla strategia dei box, dovrete prestare attenzione ai suggerimenti dell'ingegnere. Questi vi segnalerà quando gomme e motore saranno in temperatura, permettendovi di portare l'auto al limite, e anche quando, invece, dovrete cercare di limitare lo stress alla vettura, ormai al limite della sopportazione.

Il massimo della tensione si raggiunge sotto la pioggia, e non tanto per l'aderenza ridotta, tutto sommato gestibile con un po' di attenzione, quanto per l'impossibilità di vedere cosa succeda davanti. Per cavarsela, è fondamentale conoscere a menadito il tracciato e, spesso, uscire dalla traiettoria ideale giusto il tempo di vedere cosa accade di fronte a voi. Chi vi precede, infatti, solleverà un muro d'acqua che renderà

IL CONTROLLER PERFETTO

Inutile dire che un buon volante Force Feedback è l'ideale per godersi *F1 2010* come merita, ma i programmatori hanno intelligentemente pensato di rendere l'esperienza godibile con qualsiasi sistema di controllo. Il joypad Xbox 360 per Windows si è rivelato perfetto per gestire il gioco, e anche con la tastiera non ci si può lamentare, sebbene noi sconsigliamo vivamente questa opzione.



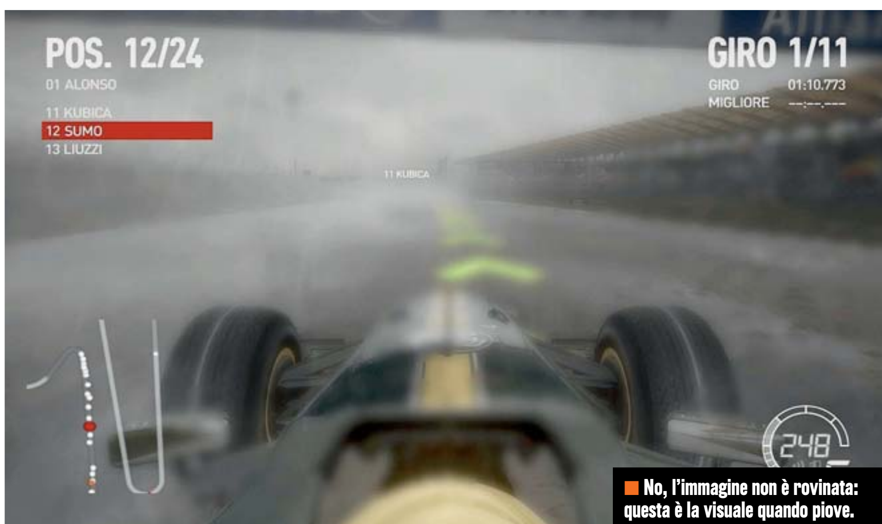
Il suggerimento della traiettoria ideale è l'unico aiuto che abbiamo utilizzato durante i nostri test: è fondamentale per i tracciati che ancora non si conoscono bene.



Le fasi della partenza sono spettacolari: peccato che i replay siano brevi e non sia possibile muovere a piacimento la telecamera.

COME NELLA REALTÀ

Se rimanere in pista è piuttosto facile, gestire la complessità di una gara non è cosa da tutti: le velocità sono molto elevate, e bisogna sempre reagire in tempi rapidissimi. Di conseguenza, anche un'operazione banale come variare l'incidenza di un alettone o chiamare la sosta ai box può rappresentare un'incognita: basta un attimo di distrazione quando si guarda il volante per attivare il comando, e si rischia di fare un bel botto.



No, l'immagine non è rovinata: questa è la visuale quando piove.



GIOCATE CON GLI ASSETTI

L'assetto predefinito è solitamente un discreto compromesso, che garantisce di avere fra le mani una vettura abbastanza competitiva e piuttosto facile da guidare. Un compromesso accettabile sino a che non imposterete la I.A. a livello Leggenda, quando sarà necessario impegnarsi *molto* di più, e quando si inizierà ad essere limitati dall'eccessivo carico aerodinamico predefinito. I meno tecnici potranno limitarsi al setup veloce, che offre sette differenti tipi di approccio, dal "completamente carico" al "completamente scarico". I più esigenti, invece, dovrebbero dedicarsi al setup completo, modificando in ogni singolo parametro alettoni, sospensioni, differenziale e tutte le parti della monoposto.



praticamente impossibile scorgere qualcosa, al di là della luce rossa sul retrotreno. *F1 2010*, insomma, non simula con realismo il comportamento della monoposto, ma riesce perfettamente nel difficile compito di restituire tutte le emozioni di un pilota, in pista e fuori. Prima e dopo la gara sarete attorniati dai giornalisti, con i quali potrete lamentarvi per i problemi tecnici dell'auto o esaltare gli sforzi del team che vi ha permesso una vittoria. Tutto questo si rifletterà anche sui rapporti con il vostro agente, che vi aiuterà, col passare delle gare, a trovare contratti con team migliori, in grado di offrirvi un trattamento economico di tutto rispetto, ma anche di mettervi al volante di una vettura più competitiva.

Incredibilmente, è la prima volta che ci siamo divertiti anche ad affrontare le prove libere, che in questo genere di giochi si saltano spesso e volentieri. Questo perché non saranno solo gare e qualifiche, le prove da affrontare: a volte, gli ingegneri vi chiederanno, nelle prove libere del venerdì, di scendere sotto un certo tempo e, se ci riuscirete, sbloccherete un aggiornamento tecnologico che migliorerà ulteriormente la vostra vettura. Addirittura, sarete voi a decidere come investire il denaro: meglio puntare sul motore o sull'aerodinamica? L'onore della scelta vi spetterà, però, solamente nel caso abbiate più punti del vostro compagno di squadra: chi si classificherà meglio potrà indirizzare il reparto Ricerca e Sviluppo.

In ogni caso, oltre alla carriera avrete altre modalità di gara. Potrete simulare un GP singolo, un campionato da voi personalizzato con le competizioni che preferite, lanciarvi in sfide multiplayer o contro il tempo, confrontando poi i vostri risultati con quelli degli altri appassionati.



Per evitare quella Williams che ci si è girata davanti, abbiamo dovuto fare un numero da campioni.



I piloti di Ferrari e Red Bull sono decisamente aggressivi, e non sarà raro vederli mentre si sfidano in epiche bagarre.





FLASHBACK IMPERFETTI

La possibilità di tornare indietro nel tempo è comodissima, ed evita la frustrazione dell'errore all'ultimo giro. Purtroppo, in *F1 2010* non è implementata alla perfezione, e non è facile sfruttarla al 100%: i replay sono tendenzialmente piuttosto brevi e, a meno di premere immediatamente il pulsante dedicato, si rischia di riprendere l'azione quando è ormai troppo tardi. In più di un'occasione, infine, abbiamo avuto la sensazione di venire riposizionati leggermente fuori dalla traiettoria seguita, con la conseguenza di un nuovo incidente non appena si riprende il controllo.



Sebbene carente dal punto di vista simulativo, *F1 2010* vi farà sudare freddo quando dovrete sfidarvi ruota contro ruota.

A questo punto scoprirete che guidare è relativamente facile, ma lottare con i tempi migliori è incredibilmente difficile. Vi toccherà giocare con il setup, puntando a quello ideale, scoprendo che quelli predefiniti sono caratterizzati da parecchio carico aerodinamico, che semplifica molto la vita del pilota. A Monza, solo abbassando l'incidenza delle ali, guadagnerete secondi e molta velocità sul rettifilo, ma occhio, perché a quel punto bisognerà fare attenzione a traiettorie e cordoli: basterà un minimo errore per perdere preziosi decimi e dover ritentare l'impresa. Per ottenere tempi degni di questo nome, bisognerà sudare sette camicie.

F1 2010 non ha deluso le attese: riproduce in maniera incredibile tutto quello che ruota attorno a un campionato di Formula 1 e sia durante le fasi di guida, sia fra una corsa e l'altra, vi divertirete un mondo a giocare con i parametri, facendovi affascinare dalle tante piccole finezze di contorno. Addirittura, si fa gustare alla grande anche solo con un joypad, senza obbligare all'acquisto di un volante (in ogni caso consigliato, per un'esperienza al top). Le piccole sbavature si sopportano:

> **"Il pilota con più punti indirizza il reparto ricerca e sviluppo"**

parliamo di particolari come le safety car (assenti), di qualche bug relativo alle soste ai box (sembra che i piloti tendano a farle tutti allo stesso giro, a meno di danni) e all'impossibilità di effettuare una falsa partenza. Il peggio, però, è la voce della nostra agente: al contrario degli ingegneri, che sono indistinguibili dai team radio delle gare vere, è espressiva quanto un armadio, e lo stesso può dirsi dei giornalisti che pongono le domande prima e dopo la gara. Piccolezze che avrebbero reso *F1 2010* ancora più intrigante, ma che possiamo facilmente perdonare di fronte alla grandiosità di tutto il resto.

Alberto Falchi



IN ALTERNATIVA...

Ferrari Virtual Academy 2010 Season, Ott 10, 8½
Testato in queste pagine, *FVA* ha pochi contenuti, ma è una simulazione di guida con i fiocchi.

iRacing, Sett 08, 8½
La simulazione di guida per eccellenza. L'unica F1 presente è la Lotus 79, ma a breve si aggiungerà una moderna Williams.

info ■ Casa **Codemasters** ■ Sviluppatore **Codemasters** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **02/934669** ■ Prezzo **€ 44,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.codemasters.it**

specifiche tecniche
- Sis Min **CPU dual core, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0, DVD-ROM, Internet per salvataggi e attivazione**
- Sis Cons **CPU quad core, 4 GB RAM, Scheda 3D 1 GB DX 11, volante force feedback**
- Multiplayer **Internet**

- Il circus F1 in tutto il suo splendore
- I.A. tenace e credibile
- Graficamente ai vertici della categoria

- Niente safety car
- Non si può fare falsa partenza
- Richiede un PC piuttosto potente

Un divertente gioco di F1. Arcade nelle fasi di guida, ma capace di simulare perfettamente tutto il contorno, dalle strategie al pit stop, ai contratti con le scuderie. L'Intelligenza Artificiale tenace e aggressiva vi terrà incollati a lungo allo schermo.

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	ATMOSFERA
9	8	9	8	9	9





■ La visuale dagli occhi del pilota è spettacolare, ma complicata da utilizzare: abbiamo preferito servircene solo nei replay e guidare con quella "standard".

GENERE: SIMULAZIONE DI GUIDA

FERRARI VIRTUAL ACADEMY 2010 SEASON

Il sogno dei fan del Cavallino diventa realtà, in una simulazione di guida tutta italiana.

IN ITALIANO

***Ferrari Virtual Academy 2010 Season* è un prodotto italiano al 100%: non c'è nemmeno da chiedersi se la nostra lingua sia presente.**



PARECCHI mesi or sono, concludevamo la recensione di *NetKar PRO* chiedendoci cosa avrebbe potuto fare lo sviluppatore, Stefano "Kunos" Casillo, con un budget più elevato a propria disposizione. La risposta è arrivata con *Ferrari Virtual Academy 2010 Season*.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Proprio Casillo, infatti, si è occupato dello sviluppo di questo simulatore di F10, la monoposto Ferrari della stagione 2010. Non fate l'errore di considerarlo una sorta di Mod per *NKPro*: *Ferrari Virtual Academy 2010 Season* è, a tutti gli effetti, un gioco inedito, caratterizzato da una filosofia molto particolare, che col precedente lavoro di Casillo ha ben poco a che spartire. *Ferrari Virtual Academy* rappresenta un approccio tanto estremo quanto essenziale alla simulazione, un prodotto senza fronzoli e che probabilmente farà storcere il naso ad alcuni. Per apprezzare e capire *FVA* bisogna accettare una serie di compromessi non da poco, quindi scordatevi Intelligenza Artificiale, gare online e sterminate possibilità di agire sul setup della monoposto. Addirittura, dovete sposare l'idea di rinunciare a un sistema di danni e a un comportamento realistico della vettura sull'erba. *FVA* vuole simulare la F10 alla perfezione sino a che le ruote rimangono sulla pista (per ora solo quella di Fiorano, ma successivamente si aggiungeranno il Mugello e l'attuale tracciato F1 del Nurburgring), magnificamente riprodotta con il laser-scan. Una volta fuori, l'errore è compiuto, e Casillo ha deciso di disinteressarsi di danni, tenuta sull'erba e via dicendo. L'importante è che, una volta fatta la frittata, sia possibile tornare il prima possibile in pista per tentare un altro giro lanciato. L'impostazione del gioco è tanto estrema, che addirittura non sono previste né l'usura degli pneumatici, né il consumo di carburante, non nella modalità Hotlap, quantomeno: in questa, a ogni giro, gomme e carburante vengono magicamente "rinnovati".

Lo scopo di *FVA* è mettere una monoposto in mano a dei novelli piloti, nelle condizioni migliori per tentare un nuovo hotlap; non essendoci gare online né campionati, perché assillare il giocatore con la necessità di scaldare gli pneumatici e i freni dopo ogni errore? Più che un simulatore di guida, potremmo definirlo un simulatore di hotlap, e visto in quest'ottica, *FVA* ha classe da vendere. La F10 affascina anche da spenta, grazie a un cruscotto splendidamente riprodotto in ogni minimo dettaglio. Quando si parte, poi, il rombo del motore è aggressivo come ci si aspetterebbe da una vera F1, e chi ha un minimo di esperienza con le corse virtuali non potrà che andare in estasi di fronte al comportamento della monoposto, che accelera e frena in maniera brutale. Almeno inizialmente, dunque, sarà facile arrivare lunghi ai punti di staccata, per lo meno sino a che i riflessi non si abitueranno alla strada che viene incontro a velocità folle.

> **"Il rombo del motore è aggressivo come ci si aspetterebbe da una vera F1"**

Il grip generato dall'auto è mostruoso, e una volta presa confidenza con i comandi ci si stupirà di quanto sia possibile affrontare curve e cordoli con decisione. Abituato alla difficoltà estrema di alcuni titoli, come *F1 2001* o certi Mod di *rFactor*, qualcuno potrebbe ipotizzare una semplificazione della fisica, ma a sentire piloti come Massa e Alonso, una F1 moderna si comporta proprio così. E non possiamo che credergli: basti pensare che, quando Schumacher vinceva con le Rosse, era uno dei pochi ad affrontare l'Eau Rouge con il piede premuto a fondo sul pedale del gas, mentre ora lo fanno tutti, anche nelle scuderie minori, e addirittura con una mano sola, visto che l'altra è occupata a tappare il condotto dello F-Duct.

Non crediate, però, che tanto grip equivalga a un gioco facile: è relativamente semplice rimanere in pista, ma se volete fare dei tempi accettabili, preparatevi a sudare sette camicie. Le prime soddisfazioni arriveranno quando scenderete sotto il limite del minuto, e pian piano scoprirete che, pur senza essere degli alieni, con un po' di impegno si scende attorno ai

SEMPRE CONNESSI

Ferrari Virtual Academy 2010 Season non è basato su abbonamento. Si paga una volta e per sempre. Ciononostante, è fondamentale una connessione a Internet quando si intende giocare: bisognerà, infatti, collegarsi con il proprio account per fare anche un solo giro lanciato, sia in modalità Hotlap (naturale, visto che è strettamente legata alla classifica online), sia in modalità Allenamento. Segnaliamo che i primi giorni abbiamo avuto qualche problema con i server, che sono crollati in più di un'occasione: un problema che contiamo sia stato risolto per quanto leggerete queste pagine.



LA DRIVER ACADEMY!

Riuscire a stabilire tempi eccellenti non rappresenterà solo una soddisfazione personale: i cinque piloti più veloci, infatti, avranno l'opportunità di partecipare alla Ferrari Driver Academy, dove potranno mettere a frutto l'esperienza maturata sul simulatore per pilotare delle vere vetture (naturalmente Rosse) in pista, seguiti da piloti esperti che insegneranno loro tutti i trucchi del mestiere.



■ In Formula 1 le frenate non vanno dosate: si devono pestare più di 100 Kg sul pedale del freno e poi lasciarlo repentinamente. Il difficile è riuscire a farlo alla perfezione, senza arrivare lunghi, né perdere l'inerzia.

ANALISI TECNICA

LEGENDA: □ Tecnicamente impossibile ■ Sconsigliato ■ Accettabile ■ Ottimale

A dispetto della grafica, essenziale ma di ottima qualità, *Ferrari Virtual Academy 2010 Season* è velocissimo, tanto da poter girare su qualsiasi PC realizzato negli ultimi 4 anni. Su una configurazione recente, basata su quad core e GeForce 470, si superano abbondantemente i 200 FPS. Nonostante il motore grafico snello, bisogna però tenere conto di alcuni particolari: su certi PC sarà necessario attivare l'AntiAliasing dal pannello dei driver della GPU, altrimenti non verrà applicato, se selezionato solo dal menu delle opzioni. Suggeriamo, infine, di disabilitare la visualizzazione a schermo intero, che su più di una configurazione ci ha dato qualche problema di troppo.

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 275	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1200
Dual Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1200
Quad Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1200

HOTLAP O ALLENAMENTO?

Nella sua essenzialità, *FVA* prevede solo due modalità di gioco. Una è l'Allenamento, in cui sono previsti alcuni aiuti alla guida (ABS, Traction Control, cambio automatico e traiettoria ideale) e sono contemplati usura delle gomme e consumo carburante. L'altra modalità è quella ufficiale Hotlap, priva di aiuti, ma che registra ufficialmente i tempi validi per aggiudicarsi i posti alla Ferrari Driver Academy.



■ Il cruscotto della F10 è in assoluto il migliore fra tutti i giochi e Mod di F1 usciti fino a ora. Sì, anche meglio di *F1 2010*.

IN PISTA CON GMC

I nostri esperti di simulazione di guida hanno preparato per voi un filmato con i consigli per ottenere un tempo fenomenale sul circuito di *Ferrari Virtual Academy 2010 Season*. Per gustarlo, aprite il lettore di QR code del vostro smartphone e inquadrate questo codice con la fotocamera (istruzioni a pagina 12).





■ Graficamente è tutto molto pulito e curato: non si rimane a bocca aperta, ma sono ben evidenziati i punti di riferimento fondamentali.

ASSETTI E TELEMETRIA

Ferrari Virtual Academy 2010 Season non permette di dilettarsi nel realizzare l'assetto ideale: dovrete, invece, accontentarvi dei quattro messi a disposizione dai programmatori. L'unica concessione è relativa alla ripartizione della frenata, che sarà possibile variare con i soliti tasti sul volante. È in ogni caso presente uno strumento per l'analisi della telemetria, che consente di confrontare i vostri tempi e il vostro stile di guida con i risultati di Massa a Fiorano. Si tratta di un tool semplice, ma incredibilmente efficace.

58 secondi. Da lì in poi, ogni decimo guadagnato richiederà dedizione e precisione, e solo i migliori piloti virtuali riusciranno a entrare nell'Olimpo, arrivando sotto i 57 secondi. Anche perché, al contrario di quanto accade con le altre simulazioni, non potrete aggiustare il setup secondo le vostre esigenze: in *FVA* avrete a disposizione quattro differenti assetti e dovrete accontentarvi di quelli.

Qualcuno potrà storcere il naso di fronte alla spesa di 14,90 euro per un'auto e una pista, considerata anche la filosofia particolare del prodotto, ma dal nostro punto di vista *FVA* rimane un prodotto molto conveniente: costa quanto un paio di mesi di *iRacing*, ma rimarrà vostro per tutta la vita e, sebbene i contenuti siano pochi, la qualità è talmente elevata, da far passare in secondo piano tutto il resto, sempre che non siate fra coloro che detestano correre in solitudine alla ricerca del giro perfetto.

Da appassionati di simulazioni, non possiamo che promuovere *Ferrari Virtual Academy 2010 Season*. Pur priva di tante caratteristiche che ormai diamo per scontate in un simulatore, l'ultima fatica di Stefano "Kunos" Casillo riesce a svolgere brillantemente il compito di farci sentire ai comandi di una F1. Una volta che si digerisce la sua particolare filosofia, è quasi senza difetti. "Quasi", scrivevamo, perché il rumore delle marce quando si scala è troppo basso, con il risultato che è difficile cogliere "a orecchio" se l'azione è stata effettuata con successo. Ciò obbliga il pilota a distrarsi per osservare il cruscotto o ad aprire il gas con un rapporto non ideale del cambio. Un piccolo neo che, comunque, non va a intaccare il voto finale.

Alberto Falchi



IN ALTERNATIVA...

F1 2010, Ott 10, 9
Non è una simulazione, ma riproduce alla grande l'intero campionato 2010.

iRacing, Sett 08, 8½
La miglior simulazione di guida disponibile, considerati il numero di auto, i tracciati e l'affascinante sistema di punteggi per le gare online.

info ■ Casa **Ferrari** ■ Sviluppatore **Kunos Simulazioni** ■ Distributore **Internet** ■ Link **www.ferrarivirtualacademy.it** ■ Prezzo **€ 14,90** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.ferrarivirtualacademy.it**

specifiche tecniche
- Sis. Minimo **CPU 2 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0, connessione a Internet permanente**
- Sistema Consigliato **CPU dual core, Volante Force Feedback**
- Multiplayer **No**

■ Fisica ottima, sino a quando non si va oltre il cordolo
■ Motore grafico snello
■ Piste in laser-scan

■ Non si può personalizzare l'assetto
■ Basato su una filosofia non adatta a tutti
■ Niente multiplayer

***Ferrari Virtual Academy* è il miglior simulatore di F1 che ci sia passato fra le mani. Il suo particolare approccio potrà non piacere a tutti, ma se il vostro obiettivo è portare al limite una Ferrari F10, ignorando assetti, gare e incidenti, passerete molte ore a inseguire il record mondiale.**

8½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	PISTE	FORCE FEEDBACK
8	7	9	7	9	8







Gran parte del mondo di gioco è ricoperta da foreste e campi coltivati.

GENERE: GIOCO DI RUOLO

ARCANIA: GOTHIC 4

Per sopravvivere sull'isola di Argaar occorrono coraggio, astuzia e un PC di fascia alta.

IN ITALIANO

ArcaniA: Gothic 4 **godrà di una traduzione completa nella nostra lingua e riguardante sia i testi sia il parlato. Per il momento, qui a GMC abbiamo potuto mettere le mani solo su una versione incompleta della traduzione, che ci è sembrata di buona qualità. Ne riparleremo quando avremo a disposizione il prodotto finito.**



ANCHE se il nostro hobby preferito si presterebbe a discussioni interminabili su temi altrettanto infiniti, spesso l'attenzione degli appassionati è monopolizzata da quelli che si potrebbero battezzare "giochi controversi": prodotti che magari hanno avuto giudizi critici distanti tra loro, oppure che hanno un notevole potenziale sprecato da una realizzazione imprecisa.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Forse rientra proprio in quest'ultima tipologia *Gothic 3*, terzo capitolo di una delle più apprezzate saghe di GdR contemporanei: uscito nel 2006 dalla penna di Piranha Bytes, gli autori originali della serie, si caratterizzava come prodotto ad ampio respiro, ma materializzato sugli scaffali dei negozi in forme incomplete, tanto che la comunità di appassionati si sta ancora dando da fare per "ripulirlo" (a suo tempo, GMC ebbe la fortuna di provarlo su uno dei pochi sistemi con cui non dava problemi, e finì dunque per premiarlo con un rotondo 9).

Gothic 3 segnò anche la separazione tra il produttore JoWooD e gli autori Piranha, che persero i diritti sul loro marchio storico e si misero al lavoro su un nuovo prodotto, *Risen*, il cui primo capitolo ha avuto buona accoglienza e di cui è già in realizzazione un seguito.

Nonostante il passo falso, il marchio *Gothic* rimaneva comunque appetibile: JoWooD decise dunque di riportare in vita la serie affidandola a nuovi autori, e la scelta è caduta su Spellbound, già responsabile di validi strategici quali *Desperados* e *Robin Hood*.

Ora, *ArcaniA: Gothic 4* è nelle nostre mani, e si tratta senza dubbio un prodotto "difficile", sia per chi l'ha realizzato, sia per noi che dobbiamo analizzarlo. I suoi autori devono, infatti, necessariamente superare le forche caudine del giudizio degli appassionati, certamente titubanti sia per via del cambio di paternità subito dalla loro serie preferita, sia per via del ricordo opaco lasciato dal capitolo precedente.

> **"ArcaniA comincia esattamente nel punto in cui finiva *Gothic 3*"**

ArcaniA comincia esattamente nel punto in cui finiva *Gothic 3*. In realtà, quest'ultimo prevedeva diversi finali, ma Spellbound ha scelto come "valido" quello in cui l'eroe senza nome protagonista della serie diventava re di Myrtana. Il nostro alter ego nel nuovo capitolo è, in teoria, un eroe nuovo di zecca; scriviamo "in teoria" perché, alla prova dei fatti, è quasi identico al precedente, sia perché anch'egli "senza nome" (nel senso che il suo nome non viene mai svelato durante il gioco), sia perché mantiene la medesima visione del mondo distaccata, pragmatica e vagamente cinica.

L'avventura inizia su una piccola isola al largo del mare che lambisce le terre di Myrtana: lì il nostro baldo giovane è un umile pastore che vive una esistenza tranquilla, in un placido villaggio e che si troverà, nelle prime

UN'AVVENTURA MOLTO "PESANTE"

Il difetto principale di *ArcaniA* è, con ogni probabilità, la sua non eccelsa programmazione. La comunità di appassionati è stata sfavorevolmente colpita, diversi mesi fa, già dalla pubblicazione dei requisiti minimi, che all'inizio parlavano di un processore Quad Core e di una potente scheda video 8800 GTX. Successivamente, il requisito relativo al processore è stato abbassato, ma ci sentiamo di dire che non è stata una buona idea. *ArcaniA* è letteralmente ingordo di potenza di calcolo e di memoria, e chi non ha un computer aggiornatissimo dovrà litigare con le opzioni per ottenere una fluidità accettabile. Quel che maggiormente infastidisce è che il comparto grafico, pur molto suggestivo, non sembra raggiungere picchi tali da giustificare una simile sete di risorse; anzi, in molti frangenti l'aspetto del gioco è simile a quello di *Gothic 3* o di *Oblivion*, titoli che hanno ben quattro anni sulle spalle e che, ormai, vengono gestiti senza incertezze da quasi tutti i PC in commercio.



ATTENZIONE: DRM

ArcaniA: Gothic 4 **è protetto da DRM. Necessita di essere attivato via Internet. Dopo averlo attivato, per giocare (su un massimo di 3 PC contemporaneamente) non servirà né il disco originale inserito nel lettore, né una connessione persistente a Internet.**



ESTETICA GOTICA

Gran parte di *ArcaniA* è ambientata in un mondo temperato e "marittimo", le cui architetture ricordano quelle del Medioevo europeo. Le campagne sono punteggiate da capanne di legno, fienili e castelli o torri di pietra, mentre le città sono solitamente collocate in luoghi difendibili e circondate da mura. Nonostante la generale pertinenza, non mancano gli svarioni: il ponte che dovremo superare per uscire dalla prima "isola narrativa", per esempio, ricorda più un elemento da ambientazione western, che un ponte medievale. Vale la pena sottolineare che, come in tutti i *Gothic*, il mondo è caricato completamente all'avvio del gioco, quindi non c'è nessuna "mappa separata" per la rappresentazione degli interni delle case o dei sotterranei. Qualche perplessità può destare l'aspetto dei personaggi: il nostro eroe ha una pettinatura che ricorda più la moda contemporanea che l'epoca medievale, e i comprimari mostrano modelli che si ripetono con frequenza. Una curiosità è la presenza, tra le opzioni, della scelta tra grafica "europea" o "americana": la prima è più realistica e ricca di colori saturi, la seconda più fiabesca e variopinta.





Il livello di abilità nel tiro con l'arco contribuisce a rendere ferma la mira.



La destinazione delle missioni è indicata con piccoli puntini sulla minimappa.

fasi di *Gothic 4* (corrispondenti al classico "tutorial"), a superare semplici "prove" indette dal capo locale per consentirgli di sposare sua figlia. Il primo impatto col gioco, oltre a farci entrare subito in contatto con la pesantezza del motore grafico, di cui trattiamo diffusamente altrove in queste pagine, ci farà sentire subito a casa. *ArcaniA* è il classico GdR in terza persona con visuale dietro le spalle, nel quale il movimento è gestito dai tasti WASD e la direzione dello sguardo dal mouse. Un tasto (di default "E") controlla l'interazione con il mondo: quando qualche elemento nei pressi del nostro personaggio verrà evidenziato da un'aura verde, basterà premere quel tasto per far partire l'azione predefinita. Nel caso di un oggetto il nostro alter ego lo raccoglierà, se sarà un forziere tenterà di aprirlo, se sarà una leva la azionerà, se una porta la aprirà, se si tratterà di un personaggio partirà un dialogo. Questi ultimi sono, come da tradizione della serie, stringati ed essenziali: i personaggi di *ArcaniA* arrivano dritti al punto e riducono al minimo le divagazioni, dando al giocatore l'impressione di trovarsi in un mondo al contempo realisticamente travolto dai suoi incombenti problemi, ma poco verosimilmente privo di tutti quei dettagli culturali "inutili", ma indispensabili per creare un'ambientazione parallela sufficientemente credibile.

Il tutorial ci dà anche l'occasione per impratichirci col sistema di combattimento, che ricorda da vicino quello di *Gothic 3*, pur con notevoli affinamenti soprattutto sul piano del bilanciamento. Un tasto ci permette di sguainare l'arma: i colpi vengono vibrati cliccando sul tasto sinistro del mouse, mentre il destro gestisce le parate (che possono essere effettuate con lo scudo, con le armi o anche a mani nude). In posizione di parata siamo anche in grado di effettuare rapide "capriole" laterali, per evitare i colpi più forti dei nemici. Questi vengono "evidenziati" quando stanno per effettuare una mossa potente, così da darci qualche istante per reagire.

Salendo di livello, il nostro eroe può apprendere lui stesso delle mosse speciali, che consentono per esempio di "caricare" il colpo prima di mandarlo a segno, moltiplicando i danni inferti all'avversario. Naturalmente, non esiste solamente il combattimento in corpo a corpo, ma anche quello a distanza, effettuato tramite archi e balestre, nonché la magia: scegliere una specializzazione piuttosto che un'altra conduce a esperienze di gioco assai diverse, dato che differenti sono le tattiche da utilizzare per avere la meglio sui nemici, nonché le abilità sbloccabili. La crescita dell'eroe avviene tramite il classico sistema dei punti esperienza, ottenibili sia risolvendo le missioni principali e secondarie, sia sconfiggendo i mostri che popolano copiosi le ambientazioni. A ogni passaggio di livello vedremo aumentare automaticamente le caratteristiche di

EDIZIONE DA COLLEZIONE

ArcaniA: Gothic 4 **può vantare un'edizione da collezionisti di tutto rispetto: scatola in cuoio artificiale con tanto di gemma, mappa in tessuto, colonna sonora, art book e storybook, poster e adesivo, oltre al gioco naturalmente. Una confezione che fa rivivere i fasti dei grandi classici del passato, per 20 euro in più rispetto alla semplice DVD box.**

MONTAGNE INVALICABILI

A segnare il confine tra le diverse "isole narrative" sono solitamente le irregolarità del terreno. Pur implementando il salto, *ArcaniA* non consente al personaggio di "scalare" le montagne, come succedeva nei primi due *Gothic*: di fronte a un pendio ripido o a una scarpata scoscesa, non potremo fare altro che girarci e tornare indietro.

L'INUTILITÀ UTILE

Come i primi *Gothic*, *ArcaniA* implementa molte interazioni che non hanno alcuna utilità, se non aumentare la sensazione di immersione nel mondo di gioco. Il nostro eroe potrà, per esempio, sedersi su sedie e sgabelli, mescolare il contenuto di un calderone, fumare il narghilè, segare il tronco di un albero…
La curiosità è che, tra le opzioni, è presente la possibilità di disattivare queste animazioni "inutili", magari per evitare distrazioni nei giocatori più frettolosi.

L'EROE INSONNE

Nei primi *Gothic* girare di notte è assai pericoloso, non solo per via della ridotta visibilità, ma anche perché alcuni animali feroci sono notturni. Normalmente, dunque, la notte viene trascorsa dormendo.
In *ArcaniA* questo è impossibile, perché la possibilità di dormire è scomparsa. D'altro canto, è scomparsa anche la maggiore pericolosità delle scampagnate notturne.

ANNEGARE IN UNA POZZA D'ACQUA

Nei primi *Gothic* era possibile nuotare. Anzi, si trattava di un'azione richiesta per scoprire alcune zone nascoste e, magari, ricche di tesori. In *ArcaniA* ciò non è più possibile: basterà tentare un passo di troppo verso le acque profonde e il nostro eroe annegherà immediatamente. Cosa ben strana, per uno che ha passato tutta la vita in un villaggio costiero.

FARFALLE INDICATIVE

Spesso, le piante da raccogliere per l'alchimia sono in mezzo all'erba alta. Per aiutarci a individuarle, i programmatori hanno pensato bene di metterci delle farfalline gialle che ci svolazzano attorno (e che scompaiono non appena la pianta viene raccolta).
Gli oggetti preziosi dentro le case, invece, sono evidenziati da particolari aloni di luce.



Le condizioni climatiche sono rese bene, ma cambiano troppo repentinamente.



Quando entrate in città, date una pacca d'incoraggiamento al vostro computer.



base del nostro alter ego e, in più, avremo modo di distribuire tre "punti abilità" tra le sue specializzazioni. Queste ultime riguardano in gran parte il combattimento e la magia, ma esiste un "ramo" dedicato anche al movimento furtivo, se ci dovesse interessare la creazione di un eroe "ladro".

Com'è consuetudine abusata nei GdR, la quiete idilliaca della vita del nostro alter ego viene presto spazzata via da un attacco violento e immotivato da parte dell'esercito di re Rhobar III (ossia, del protagonista dei capitoli precedenti): dopo un momento di comprensibile disperazione, il nuovo eroe senza nome non può far altro che spostarsi verso una nuova e più grande isola, Argaan, all'inseguimento dell'esercito del Re, nella speranza di riuscire ad avere vendetta o, almeno, una spiegazione accettabile per l'accaduto. Ad Argaan inizia l'avventura vera e propria: lì si viene presto a scoprire che, dopo la sua nomina a Re, Rhobar III ha iniziato a comportarsi in modo strano, come se un'ombra oscura fosse piombata nella sua anima. Alla violenza insensata scatenata dai suoi paladini decaduti ha corrisposto l'abbandono della corte da parte dei consiglieri illuminati, tra i quali ci sono i tanti amici dell'eroe senza nome già conosciuti nei primi tre capitoli della serie: Diego, Gorn, Milten, Lester...
Li incontreremo tutti nella nuova avventura, ciascuno in una situazione diversa, ma intenti a porre un freno alla follia distruttrice del nuovo sovrano.
L'arrivo ad Argaan ci consente anche di entrare in contatto con le particolari modalità con cui è stato costruito il mondo di gioco, che senz'altro faranno storcere il naso a più di

> "Anche la longevità si attesta su livelli elevati"

qualche fan "storico" della serie. Il marchio *Gothic* è da sempre associato a determinate caratteristiche, molto precise e facilmente individuabili. Quella più importante può essere forse riassunta nella parola "realismo", concetto concretizzato nel gioco sotto forme di volta in volta diverse. Per esempio, il primo *Gothic* fu pioniere nel realizzare dei Personaggi Non Giocanti che sembravano realmente "viventi", dotati di routine complesse, capaci di sgridare il protagonista se questi effettuava gesti inconsulti (quali entrare nelle case altrui o tentare furti).

LA PROVA DEL CUOCO

Come nei *Gothic*, anche in *ArcaniA* è implementato un sistema di creazione di oggetti che non riguarda solo la forgiatura di armi o la mistura di pozioni, ma anche la cottura di cibi e la messa in opera di vere e proprie ricette di cucina, che daranno vita a piatti talvolta efficaci come e più delle pozioni. Come prima cosa, sarà necessario appropriarsi della giusta ricetta, che può essere trovata durante le nostre esplorazioni o acquistata da un mercante. Una volta appresa, scopriremo quali sono gli ingredienti necessari: basterà procurarseli per avere subito a disposizione l'opzione connessa alla creazione del manufatto. Sottolineiamo che, a differenza che nei precedenti *Gothic*, non serve investire alcun punto abilità per avere a disposizione la creazione di oggetti e, soprattutto, che quest'ultima può avvenire ovunque, senza la necessità d'interagire con la giusta attrezzatura.



Oppure, nei *Gothic* è consuetudine avere a disposizione fin da subito l'accesso ad aree di gioco popolate da mostri potentissimi, pensati per personaggi di alto livello. Ciò aumenta il rischio per chi esplora il mondo in libertà, ma al contempo è fonte di grande appagamento quando finalmente, dopo decine di ore di potenziamento del protagonista, si riesce a sconfiggere quella creatura che all'inizio l'aveva messo al tappeto in pochi istanti.
Dal punto di vista del rispetto di queste particolari caratteristiche, bisogna



I combattimenti sono dinamici e agonistici, ma ai livelli di difficoltà più bassi sono accessibili a tutti.



Le barre con i punti ferita dei nemici possono essere disattivate.



IL VIAGGIO RAPIDO

Anche se generalmente le missioni si risolvono all'interno della loro "isola narrativa", non mancano occasioni in cui è necessario compiere spostamenti piuttosto lunghi. Ci verranno allora in aiuto i punti di teletrasporto, che uniscono le località di un certo interesse e che sono sparsi più o meno in tutta Argaan.

È LA PIOGGIA CHE VA

Gli effetti atmosferici sono resi molto bene dal motore grafico, soprattutto la pioggia, che finalmente implementa anche un sistema per rendere realisticamente "bagnate" tutte le superfici colpite. Purtroppo, però, in quest'ambito c'è anche un difetto notevole: il passaggio tra le diverse condizioni del tempo è troppo repentino e risulta, dunque, decisamente artefatto.

L'EROE COLLEZIONISTA

Le missioni offerte da *ArcaniA* sono sufficientemente varie, anche se non si può negare che gran parte degli incarichi opzionali ottenuti dal nostro alter ego nel corso della sua avventura sia costituita da semplici quest "da postino", nelle quali sarà necessario portare un certo oggetto a qualcuno o recuperare qualcosa e riportarla indietro. Le missioni della trama principale sono più interessanti e includono anche qualche "indagine" relativamente complessa, in cui sarà necessaria un'attenta osservazione del paesaggio o l'individuazione di personaggi nascosti. Gli incarichi più banali sono senz'altro quelli connessi al ritrovamento, in giro per il mondo, di una certa quantità di un determinato manufatto (statuette del dio Innos, reliquie sacre e quant'altro), che ricordano le più ripetitive missioni dei MMORPG, i giochi di ruolo online. D'altro canto, possono essere visti anche come un incoraggiamento all'esplorazione, dato che spesso i manufatti da collezionare si trovano in luoghi impervi o nascosti.



dire che *ArcaniA* lascia perplessi, pur nella validità complessiva dei suoi meccanismi. Sembra quasi che i suoi nuovi autori abbiano preso ispirazione dai capitoli precedenti soprattutto per quel che riguarda l'ambientazione e l'atmosfera generale (oseremmo dire quasi "pre-ludica"), tralasciando volutamente i tratti concreti più caratterizzanti, forse per volontà di costruire un prodotto più aperto all'utilizzo da parte del giocatore occasionale. Ecco, allora, che il mondo di Argaan risulta suddiviso in "isole narrative" progressivamente accessibili man mano che avanza la storia, così da evitare il contatto con nemici eccessivamente potenti; ecco che le routine dei Personaggi Non Giocanti sembrano quasi scomparse, insieme all'attenzione nei confronti delle loro proprietà, tanto che ora è possibile entrare liberamente ovunque e anche sottrarre qualsiasi oggetto da sotto gli occhi del suo padrone; ecco, in ultima istanza, che tutto quel che più caratterizzava il marchio *Gothic* sembra qui scomparso, a favore della creazione di un'avventura fantasy più tradizionale, volendo perfino più raffinata, se messa a confronto con quell'aria "grezza" che spesso orgogliosamente spira tra le pieghe dei prodotti Piranha.
Intendiamoci: *ArcaniA: Gothic 4* è un gioco da consigliare senza riserve a tutti gli appassionati di GdR digitale. Le sue diverse componenti (esplorazione, combattimento, dialogo) sono ottimamente calibrate e la trama che le sorregge, pur non originalissima, svolge dignitosamente il proprio lavoro, mantenendo sempre alta l'attenzione e offrendo anche qualche apprezzabile colpo di scena. Non manca nemmeno qualche interessante possibilità interpretativa, dato che, in più di un'occasione, dovremo decidere tra due o più strade alternative per "sbloccare" l'area successiva e, quindi, l'avanzamento della narrazione. Anche la longevità si attesta su livelli elevati: dopo più di trenta ore ci restava da esplorare ancora una buona metà della mappa di gioco. L'unica raccomandazione che ci sentiamo di fare ai fan storici della serie è di partire senza pregiudizi, considerando *ArcaniA* a tutti gli effetti come il primo capitolo di una nuova saga e cercando, piuttosto, nei nuovi lavori di Piranha l'eredità di quelle caratteristiche a suo tempo tanto apprezzate.

Seguendo questa "filosofia", siamo sicuri che ogni appassionato troverà in *ArcaniA: Gothic 4* pane per i propri denti e, magari, arriverà anche a stupirsi per l'ottimo risultato ottenuto da programmatori che si sono messi per la prima volta alla prova con un GdR vasto, profondo e complesso.

Mosè Viero GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Risen, Ott 09, **8½**
L'ultimo gioco di Piranha Bytes è l'erede legittimo della filosofia dei Gothic: impegnativo, realistico e appagante, anche se fin troppo simile ai suoi illustri predecessori.

The Elder Scrolls IV: Oblivion, Apr 06, **9**
L'impostazione è radicalmente diversa, ma il capolavoro di Bethesda rimane una pietra miliare del GdR fantasy contemporaneo (e la sua grafica può ancora competere con quella di *ArcaniA*).

info ■ Casa **JoWooD** ■ Sviluppatore **Spellbound** ■ Distributore **JoWooD** ■ e-mail **support@quanticlab.com** ■ Prezzo **€ 49,90; € 69,90 Ed. da collezione** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.ArcaniA-game.com**

specifiche tecniche
- Sis Min **CPU dual core 2,8 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 4.0, 9 GB HD, DVD-ROM, Internet**
- Sis Cons **CPU Intel Core I7 3 GHz, 4 GB RAM, Scheda 3D GeForce GTX 295 o Radeon 5970**
- Multiplayer **No**

- Giocabilità chiara e funzionale
- Mondo di gioco vasto e interessante
- Atmosfere e trama piacevoli

- Impostazione diversa da quella dei Gothic
- Motore di gioco pesante
- Missioni non troppo varie

ArcaniA è un gioco di ruolo funzionale e divertente, ma va considerato come l'inizio di una nuova saga, piuttosto che come il vero erede della "filosofia" dei precedenti _Gothic_. Attenzione ai requisiti minimi e consigliati, decisamente impegnativi rispetto alla media.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	LIBERTÀ D'AZIONE
8	8	8	8	7	7

Le missioni volanti, come questa tra le rovine della metropoli, saranno sporadiche.

STEAM
43 Steam Achievement
ACHIEVEMENT

GENERE: AZIONE IN TERZA PERSONA

DARKSIDERS

Quando succede il finimondo, bisogna sempre trovare qualcuno cui dare la colpa!

IN ITALIANO

Darksiders è interamente tradotto nella nostra lingua, manuale, testi a schermo e dialoghi compresi. Il doppiaggio spicca per un'ottima qualità complessiva.



ATTIVAZIONE VIA STEAM

Darksiders è integrato in Steam, il sistema di digital download di Valve. Anche se ne acquisterete la scatola in negozio, quindi, dovrete collegarvi a Internet per attivarlo e giocarlo. È probabile che, in seguito all'installazione, sarà richiesto di scaricare anche gli aggiornamenti, dunque è consigliata una connessione a Banda Larga.

L'apparenza inganna, recita l'abusato adagio. E mai come in questo caso ci troviamo d'accordo con quanto la saggezza popolare tramanda da secoli. Uscito su PC con colpevole ritardo (quasi dodici mesi sono trascorsi dalla pubblicazione su console), _Darksiders_ è senza dubbio il caso videoludico dell'anno, un titolo che ha fatto e che farà discutere, ricco com'è di interessanti spunti di riflessione.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Si parlava di apparenze, e non a caso. I primi minuti di *Darksiders* non sono certo da annoverare tra i migliori incipit di sempre: zero mordente, azione in terza persona che tanto ricorda i più sterili picchiaduro a scorrimento dei tempi che furono, contesto scialbo e storia inesistente. Per nostra fortuna, gli esordienti Vigil Games hanno deciso di sparare le cartucce pesanti solo ad azione già ben avviata, scontentando forse chi ama inizi al fulmicotone, ma conferendo al prodotto una sapiente gradualità e una ricchezza di contenuti difficilmente riscontrabili altrove.

Darksiders non parla di una catastrofe qualsiasi, bensì della madre di tutte le catastrofi: l'Apocalisse. La rottura del Settimo Sigillo ha di fatto innescato anzitempo lo scontro finale tra Inferno e Paradiso. Il nostro povero pianeta, preso nel mezzo, è ora ridotto a un cumulo di macerie, terra di razzie per demoni di basso rango e creature assortite. In questo caos totale, Guerra, uno dei quattro Cavalieri dell'Apocalisse, viene evocato per riportare ordine e chiarire i contorni della vicenda. Senza scendere troppo nei dettagli, vi basti sapere che Guerra verrà accusato di essere il principale artefice del caos, e in quanto tale privato di tutti i suoi poteri e condannato a morte. Come facilmente intuibile, la sentenza non verrà eseguita e Guerra avrà una chance per dimostrare la propria innocenza e per porre fine al conflitto.

Il gioco si propone come un classico titolo

> "La rottura del Settimo Sigillo ha innescato lo scontro finale tra Inferno e Paradiso"

d'azione in terza persona, dallo stile che ricorda da vicino produziuoni alla *God of War* e *Devil May Cry*. Al di là degli scomodi paragoni, *Darksiders* impiega un po' di tempo per esprimere al meglio il proprio spirito, ma quando lo fa, il risultato è da standing ovation e i confronti coi giochi di cui sopra diventano solo uno scialbo ricordo fuori fuoco (se proprio vogliamo trovare affinità elettive, il lavoro di Vigil può accostarsi, pur con i dovuti distinguo, alla saga di *Zelda*).

Abbiamo già riferito di un inizio piuttosto

DARKSIDERS DI LUSSO

La versione di *Darksiders* commercializzata in Italia è a tutti gli effetti una Collector's Edition, al prezzo di una standard. All'interno della confezione a forma di libro, trovano comodamente posto un booklet ricco di artwork, alcune card, un fumetto digitale, la colonna sonora e, naturalmente, il gioco. Un vero e proprio pezzo da collezione che farà bella mostra di sé nella vostra ludoteca.





ANALISI TECNICA

LEGENDA: ☐ Tecnicamente impossibile ■ Sconsigliato ■ Accettabile ■ Ottimale

Darksiders non è eccessivamente esoso per quanto riguarda le richieste hardware. Può girare al massimo dei dettagli anche su un sistema single core con una GPU di penultima generazione, a patto di non esagerare con i filtri. Con un dual core e una ATI HD 3870 o una GeForce GTS 240, potrà essere giocato a risoluzioni estreme e filtri attivati senza il minimo rallentamento. Naturalmente, chi è dotato di schede video migliori può dilettarsi nell'esagerare con la risoluzione, addirittura spalmando il rendering su tre schermi Full HD, se si ha la fortuna di possedere una simile configurazione.

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 275	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1200
Dual Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1200
Quad Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1200





ARMI APOCALITTICHE

Guerra disporrà, nel corso della vicenda, di diverse armi. Ecco le principali:

Divoracaos
La leggendaria spada di Guerra, passibile di numerosi upgrade e in grado di eseguire svariate combo.

Falce
Acquistabile da Vulgrim, è comoda negli scontri in mischia.

Guanto sismico
Più che negli scontri, questo speciale guanto si rivelerà fondamentale per distruggere le barriere di cristallo.

Lama incrociata
Una preziosa arma da lancio, utile per colpire i nemici dalla distanza e, ancor di più, per attivare oggetti posti fuori dalla nostra portata.

Misericordia
Pistola fornitaci da Ulthane, non è particolarmente potente, ma dà il meglio di sé negli scontri a cavallo.

Pur senza stupire, la grafica propone talvolta ambientazioni suggestive.



Uno scrigno pieno di anime verdi: sono fondamentali per ristabilire la salute di Guerra.

ANIME DI TUTTI I COLORI

Nel corso del gioco, Guerra raccoglierà dai nemici uccisi o da particolari casse tre tipi diversi di anime. Le anime verdi ristabiliranno la salute di Guerra, quelle azzurre potranno essere spese per fare acquisti dal demone Vulgrim, mentre quelle gialle (una sorta di Mana) andranno a rafforzare i poteri dell'Ira del protagonista.

IN GIRO A CAVALLO

Darksiders è un titolo molto lungo, e dovremo camminare parecchio prima di incontrare Rovina, il fedele destriero del protagonista. Dopo averlo "conquistato" in seguito a un combattimento con un miniboss, ne potremo apprezzare le doti nelle fasi successive del gioco, quando ci saranno ampi spazi da percorrere. Senza dimenticare che, in sella, a Rovina, Guerra sarà ancor più letale in combattimento.

scialbo, peraltro non confortato da una caratterizzazione del personaggio degna di un cavaliere dell'Apocalisse. Se, come andremo a vedere in dettaglio, la giocabilità cresce esponenzialmente in qualità e varietà col passare delle ore e dei livelli, il buon Guerra non riesce mai a distinguersi per carisma e impatto complessivo. Il protagonista non va oltre il ruolo di buono tradito e a caccia di vendetta. Certo, in alcuni frangenti le sue parole ricorderanno celebri battute da film d'azione, ma non aspettiamoci un Kratos o un Dante.

Persi i suoi poteri, Guerra dovrà pian piano tornare in forma, raccogliendo lungo il percorso, quasi si trattasse di un GdR, una lunga serie di upgrade che andranno a potenziarne le capacità fisiche e a incrementare la distruttività delle armi a sua disposizione. Tutto ciò va a influenzare positivamente il sistema di combattimento, che passerà magicamente dal brutto "pigia-pigia" dei primi livelli a una divertente e coinvolgente teoria di combo, mosse finali e poteri speciali da scatenare contro i boss più impegnativi. Una nota di merito spetta proprio alle "fatality", con le quali Guerra porrà fine in maniera spettacolare alle sofferenze del malcapitato di turno: pur mancando i quick time event dei vari *God of War*, il risultato è pregevole (bisognerà premere un tasto ben evidenziato sopra la testa del nemico e poi godersi la scena).
Le mosse precalcolate cambiano per ogni tipologia di nemico e danno il meglio nelle sfide con i boss, spiccando per plasticità e violenza: vedere Guerra strappare ali e arti ai nemici, prima di finirli con un colpo di spada tra capo e collo, non ha prezzo.
A proposito di personaggi assortiti e boss di fine livello, *Darksiders* propone una cura per i dettagli encomiabile. Non è un caso che in cabina di regia ci siano artisti con un passato in Marvel: i mostri di Vigil Games sprizzano energia e originalità da tutti i pori, rileggendo l'iconografia classica di Inferno e Paradiso e trasponendola in un contesto contemporaneo. Se, come abbiamo visto, Guerra non spicca per personalità, quantomeno il suo design non tradisce e mette in scena un eroe muscoloso, compatto come il granito e dall'agilità leggendaria. È tuttavia nella realizzazione dei boss che Vigil fa le cose in grande, e non solo per quanto riguarda l'aspetto visivo. Certo, il colpo d'occhio è di notevole livello, grazie a mostri di dimensioni immani, dettagliatissimi in ogni parte del corpo e in grado di emanare un'aura di costante minaccia,

ACHIEVEMENT

Per gli amanti degli obiettivi, *Darksiders* offre ben 43 Steam Achievement, che vanno a premiare il completamento del gioco, il ritrovamento di particolari oggetti o l'uccisione di determinati nemici.

DAI FUMETTI AI VIDEOGIOCHI
Uno dei fondatori di Vigil Games, Joe Madureira, ha importanti trascorsi nel mondo dei fumetti. Joe Mad, così viene chiamato nell'ambiente dei comics, si è fatto le ossa in Marvel disegnando le gesta degli X-Men e di altri celebri personaggi della leggendaria casa americana. Nel 2007 fonda insieme a David Adams e altri fuoriusciti di NCSoft Vigil Games, con l'obiettivo di realizzare *Darksiders*, di cui Madureira è art director.


Il demone Vulgrim è un vero e proprio mercante del gioco.




Tra le tante abilità di Guerra, queste ali gli consentiranno di planare dolcemente.

ANCHE GUERRA NEL SUO PICCOLO...

I poteri dell'Ira, alimentati dalle anime gialle, possono essere richiamati in battaglia tramite appositi comandi. Eccoli in dettaglio:

Getto di Lame: produce un getto di lame dal terreno, con il quale è possibile ferire più avversari.

Pelledipietra: indurisce la pelle di Guerra, rendendo il protagonista più resistente.

Immolazione: avvolge Guerra in una barriera di fuoco che procura danni ai nemici.

Tormento: uno stormo di anime dannate insegue e danneggia i nemici.

UNO SCOMODO COMPAGNO DI VIAGGIO
Prima di cominciare la sua avventura, su ordine dell'Arso Consiglio, Guerra viene affiancato dalla Sentinella, un malevolo spirito che ha il compito di sorvegliare l'operato del protagonista. Pur essendo un personaggio per nulla amichevole, la Sentinella darà preziosi consigli sui nemici da affrontare e sulle strade da percorrere.


Guerra riconquisterà il potere di trasformarsi per brevi istanti in questo terribile demone.

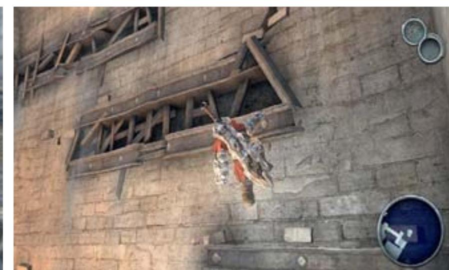


ma è nelle loro routine e nelle modalità di combattimento sempre diverse che il giocatore individuerà gli aspetti più importanti del gioco. Ogni mostro rappresenterà una sfida nuova e appagante, e consentirà di impiegare al meglio le capacità di Guerra. Un bilanciamento assolutamente apprezzabile, specie se contestualizzato nel panorama videoludico attuale. Quante volte è capitato di doverci lamentare di boss piatti e noiosi, pur in giochi tutt'altro che pessimi?
Non di soli combattimenti vive Guerra: *Darksiders* dispone di una nutrita schiera di puzzle ambientali, nei quali dovremo interagire con leve e marchingegni assortiti per superare ostacoli proibitivi. È facile, in questi frangenti, commettere l'errore di ripetere fino alla noia meccaniche del tipo "tira la leva e apri la porta", difetto che ha pesantemente minato molti titoli promettenti. Per fortuna ciò non succede con il lavoro di Vigil, grazie a livelli complessi quanto basta ed espedienti sempre diversi e divertenti. Chiariamo: non c'è nulla di sconvolgente o clamorosamente difficoltoso nei puzzle di *Darksiders* (le bombe incendiarie necessarie per distruggere speciali cristalli rossi saranno, guarda caso, sempre nelle vicinanze di un cristallo rosso!), ma tutto fila che è una meraviglia, costringendo, talvolta, a brevi pause per capire la logica che sottostà a un particolare enigma. Così come negli scontri con i boss, anche nella soluzione dei puzzle, i poteri di Guerra saranno assolutamente necessari.
A titolo di esempio, la capacità di rallentare il tempo che il protagonista acquisirà a un certo punto, ci consentirà di avere la meglio su mostri velocissimi o su oggetti mobili altrimenti insuperabili. Tutto appare


Tra le armi estemporanee c'è anche questo potente "fucile".


Rovina sarà il nostro fedele e inquietante destriero.





UN DEMONE PER TUTTE LE STAGIONI

Tra tutti i demoni che Guerra si troverà ad affrontare, Vulgrim è sicuramente il più utile. Si tratta, infatti, di un vero e proprio mercante, che in particolari punti delle mappe, contrassegnati dal suo personale simbolo, sarà raggiungibile per acquistare oggetti da noi recuperati in gioco e per vendere potenziamenti e abilità varie che accresceranno la forza di Guerra. Gli acquisti avverranno con la moneta corrente del mondo di *Darksiders*, ovvero le anime dei defunti che il protagonista guadagnerà a ogni uccisione.


I portali animati ci faranno passare, a patto di superare speciali prove.

MEGLIO COL PAD

Nato su console, *Darksiders* offre il meglio di sé con un pad tra le mani (il Xbox 360 Controller for Windows andrà benissimo). In alternativa, l'accoppiata mouse-tastiera non sarà una scelta troppo scomoda, ma nei momenti più complessi, i combattimenti con i boss su tutti, l'immediatezza di un pad si farà rimpiangere non poco.

perfettamente inserito nel contesto, con un equilibrio realizzativo degno delle migliori produzioni sul mercato.

Ci è già capitato di parlare di alcuni aspetti del comparto visivo del gioco, trattando nello specifico le qualità innegabili dei nemici e dei boss in particolare. Purtroppo, la cura dei dettagli visibile nella realizzazione dei personaggi non si estende agli ambienti, pur variegati, che Guerra dovrà attraversare per portare a termine il suo compito. La devastazione post-apocalittica ha lasciato ampie vestigia del glorioso passato umano, con grattacieli semidistrutti, cattedrali, strade e tunnel, ma nessuno di questi ambienti è in grado di rapire la fantasia dell'osservatore. Colpa innanzitutto di un dettaglio medio decisamente basso, che aiuterà forse i PC meno potenti, ma che non creerà mai contesti carismatici e minacciosi.

> "Ha in serbo meraviglie per chi saprà attendere con pazienza"

Le texture appaiono piuttosto scialbe, così come i modelli poligonali delle strutture inanimate, decisamente sconfitti da quelli impiegati per i personaggi. Anche le scene d'intermezzo, assai frequenti, non aggiungono nulla al discorso, limitandosi a puntare tutto sui soggetti parlanti, a scapito di un fondale che rimane tale, piatto e senza acuti. Come abbiamo visto, *Darksiders* non è immune da qualche caduta di tono, ma nel complesso il titolo sviluppato da Vigil si rivela un gioco d'azione di razza, capace di rapire sempre più il nostro interesse man mano che la vicenda di Guerra procede verso l'inevitabile finale. Un finale che si farà attendere a lungo, grazie a una longevità d'altri tempi, che si attesta addirittura sulla ventina di ore effettive. Basta non farsi intimorire dalle primissime battute di gioco: *Darksiders* ha in serbo meraviglie per chi saprà attendere con pazienza.

Dario Ronzoni



IN ALTERNATIVA...

Devil May Cry 4, Set 08, 8½
L'ultimo episodio della serie è un gioco d'azione di razza, complesso e appassionante.

Assassin's Creed II, Apr 10, 9
Se apprezzate l'azione in terza persona da prospettive diverse, questo è un gioiello da non perdere.

info ■ Casa **THQ** ■ Sviluppatore **Vigil Games** ■ Distributore **THQ Italia** ■ Telefono **02/89418552** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.darksiders.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB RAM, 12 GB HD, Internet per l'attivazione**
- Sistema Consigliato **CPU Dual Core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **No**

- **Grande varietà**
- **Longevità molto elevata**
- **Design dei personaggi ben riuscito**

- **Necessità di qualche ora per decollare**
- **Ambienti poco dettagliati**
- **Alcuni puzzle un po' "guidati"**

Non temete: il vero *Darksiders* non è da ricercare nei primi minuti di gioco, scialbi e noiosi. Il lavoro di Vigil appassiona sulla distanza grazie a una struttura di grande qualità e a una varietà estrema. Un ottimo titolo d'azione in terza persona, dalla longevità "vecchia scuola".

8½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	STRUTTURA DEI LIVELLI
7	8	8	9	7	8







Le animazioni di *Disciples III* sono generalmente gradevoli e curate.

GENERE: STRATEGIA A TURNI

DISCIPLES III RENAISSANCE

Fra tradizione e innovazione, la serie *Disciples* torna sui nostri monitor.

IN ITALIANO

***Disciples III* arriva nel nostro Paese completamente tradotto in lingua italiana per quanto riguarda testi a schermo e parlato. La qualità della traduzione si mantiene su buoni livelli, a parte qualche refuso e la discutibile scelta del "lei" nei dialoghi tra i personaggi, uso decisamente troppo moderno e burocratico, laddove il "tu" o il "voi" sarebbero stati preferibili.**



LA storia di *Disciples III: Renaissance* è piuttosto travagliata. Uscito diversi mesi fa in Russia, risultava essere, alla prova dei fatti, funestato da bug e imperfezioni di ogni sorta.

UN VERO AFFARE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Gli sviluppatori di Akella hanno, però, fatto il possibile per porre rimedio alla situazione tramite patch, tanto che *Renaissance* arriva sul mercato italiano in ritardo, ma in una forma più che accettabile. A curare la versione per gli scaffali del Bel Paese è FX Interactive, che si è occupata, come sua tradizione, di corredare il titolo con una traduzione completa e una documentazione cartacea adeguata.

Disciples III è il continuatore di una saga strategica fantasy meno nota di *Heroes of Might and Magic*, ma a suo modo molto interessante e amata dai fan. L'ultima iterazione ha conservato, in larga parte, l'atmosfera e lo stile dei predecessori, aprendosi invece a una più generica modernità sul fronte dello stile di gioco. La premessa narrativa conserva la tinta misticheggiante e "gotica" tipica della serie: un angelo, nelle vesti dell'avvenente fanciulla Inoele, giunge con una cometa sul tormentato mondo di Nevendaar, destando la devozione dell'Impero umano, le brame malefiche della Legione demoniaca e il sospetto dell'Alleanza degli Elfi. Una storia che viene narrata lungo il corso di tre campagne, una per ciascuna delle razze e che, in sostanza, si mantiene all'interno degli standard qualitativi tipici del fantasy videoludico, senza sorprendere particolarmente.

La struttura è quella di uno strategico a turni arricchito da elementi di gioco di ruolo, con una forte enfasi sullo sviluppo del personaggio principale. Nel corso delle missioni, saremo chiamati a raccogliere risorse (oro, pietra e tre tipologie di energia magica), a sviluppare la nostra capitale costruendo nuovi edifici e a spostarci lungo la mappa di gioco in direzione dell'obiettivo, affrontando, nel mentre, ogni genere di mostriciattoli. Le battaglie verranno risolte all'interno di una mappa a esagoni di vaga derivazione wargame, con le unità che si muovono e attaccano a turno in relazione alle proprie statistiche.

Si tratta di un considerevole cambiamento rispetto ai precedenti *Disciples*, che offrivano scontri ben più rapidi, statici e meno "manovrati". Le unità in campo saranno quasi sempre poche – nell'ordine di una decina, tra alleati e avversari – ma ciascuna risulterà peculiare quanto ad abilità speciali e caratteristiche di combattimento, tanto da garantire una certa misura di riflessione tattica alla componente militare del titolo. Tutto sommato, si tratta di un sistema che,

NUOVE VOCI

La versione italiana curata da FX risolve il principale problema d'atmosfera presente nel titolo originale, ovvero la bassa qualità della narrazione parlata. Capita raramente che il doppiaggio italiano sia migliore di quello inglese, ma, in questo caso, la voce femminile scelta per raccontare le vicende del gioco è di gran lunga preferibile a quella, maschile e soporifera, che accompagnava i giocatori anglofoni.

L'APPRENDISTA STREGONE

La magia funziona, in *Renaissance*, in modo leggermente diverso rispetto agli altri titoli del genere. Gli incantesimi saranno ricercabili, una volta edificata la torre della stregoneria, spendendo il Mana accumulato – sia esso vitale, di fuoco o di terra – e verranno lanciati, sempre a fronte di un esborso di energia magica, non in battaglia, ma dalla mappa di gioco. Sul campo, invece, potremo fare ricorso alle rune, sorta di "incantesimi cristallizzati" adatti all'uso immediato.
Di norma, sarà consentito usufruire di una sola magia al turno, mentre i personaggi di classe Mago potranno spingersi fino a due.
La selezione è piuttosto classica, fra evocazioni, colonne di fuoco e incantesimi di cura. Particolarmente azzeccate le animazioni legate al lancio di una magia, evocative ed eleganti, anche se non troppo varie.





Il peculiare stile estetico è il vero e proprio valore aggiunto del titolo Akella.


I Guardiani rivendicano e difendono le zone circostanti della mappa.




I soldati beneficiano tutti di una caratterizzazione visiva molto forte.

GUERRIERI COME POKÉMON

Come le creaturine di nipponica origine, anche i guerrieri di *Disciples III* si evolvono, a fronte di un adeguato bagaglio di esperienza acquisita. Tale processo è gestito sulla base degli edifici che costruiremo nella capitale – la città serve principalmente a questo scopo – ciascuno dei quali sblocca un'evoluzione specifica, spesso esclusiva fra due alternative. Potremo, per esempio, specializzare il nostro sobrio Cultista in Stregone e poi optare per un'ulteriore trasformazione in Demonologo oppure in Mutaforma, e così via.

UFFICIO DI COLLOCAMENTO FANTASY

All'inizio di ciascuna campagna potremo scegliere, per il nostro eroe, una professione o "archetipo" fra i tre disponibili. Il Guerriero, oltre a colpire duro, potrà curare automaticamente le unità del proprio esercito; il Mago avrà la facoltà di lanciare due incantesimi per turno, mentre il Mercante riceverà un bonus all'estrazione delle risorse. Le differenze fra le tre classi non sono, alla prova dei fatti, particolarmente rilevanti, e le abilità disponibili risultano, tranne poche eccezioni, simili per tutte. Nel gestire la crescita del personaggio, sviluppata secondo un apposito albero delle abilità, è opportuno aumentare quanto più possibile il punteggio di comando, che limita il numero di unità gestibili contemporaneamente: vista l'esiguità delle truppe in campo, ogni guerriero in più diventa fondamentale.





La mappa strategica è dettagliata e piacevole per gli occhi.

CAMPAGNE E POCO ALTRO

La longevità di *Disciples III* si concentra nelle tre campagne, abbastanza articolare, ma non troppo varie e sbilanciate quanto a difficoltà. Una manciata di mappe da affrontare in modalità schermaglia non aggiunge poi molto alla longevità del titolo, ulteriormente minata dall'assenza del multiplayer online.

> "Disciples III è un gioco estremamente tradizionale"

per quanto ben poco originale, pare essere superiore a quello, piuttosto limitato, adottato dai predecessori.

Centrale nell'economia del gioco sarà, altresì, la gestione dell'eroe principale, che ci accompagnerà nel corso della campagna. Il figuro in questione potrà appartenere a una delle tre classi disponibili – il Guerriero, il Mago e il Mercante – e crescerà in esperienza e potenza di battaglia in battaglia, raccattando anche una discreta selezione di armi, corazze, pozioni e rune atte alla bisogna. Sarà possibile reclutare anche altri personaggi, ma l'enfasi rimarrà sempre posta sul protagonista, principale artefice delle nostre vittorie. Questo particolare meccanismo genera un significativo sbilanciamento nel livello di difficoltà: anche selezionando il livello di sfida più basso, la prima missione di ciascuna campagna risulterà esageratamente ardua, ma, superato il primo scoglio, un eroe adeguatamente potenziato ci garantirà una serie di trionfi negli scontri successivi.

L'aspetto gestionale di *Disciples III* è, alla prova dei fatti, secondario e decisamente semplificato. Raggiungendo particolari aree della mappa, potremo collocare un Guardiano, ovvero una potente unità che "conquisterà" gradualmente alla nostra causa il territorio confinante, con tutte le risorse – miniere e fonti di Mana – presenti. La ricchezza così accumulata andrà spesa nel potenziamento della città capitale e nella ricerca di nuovi incantesimi.

Fin qui, il quadro tracciato da Akella pare essere un esercizio d'imitazione dei grandi maestri, per quanto generalmente solido e gradevole. A distinguere *Disciples III* è il particolare stile grafico, marchio di fabbrica della saga, che, a parer nostro, risulta essere il più affascinante e caratterizzato del genere. Il mondo di Nevendaar è offerto ai nostri occhi attraverso mappe ricche di dettagli, città tendenti al gotico, scelte cromatiche generalmente cupe. Soldati e mostri sono tratteggiati in maniera molto diversa dai protagonisti, quasi "cartooneschi", di *King's Bounty* e dell'ultimo *Heroes of Might and Magic*: in *Renaissance* tutto è molto più "dark" e adulto, i demoni paiono davvero creature d'incubo alla Clive Barker e i guerrieri umani assomigliano più a sinistri inquisitori, che ai classici cavalieri in armatura scintillante. Se a questo si aggiunge una colonna sonora quasi liturgica, ci si rende conto di come i creativi russi abbiano davvero colto nel segno, nel confezionare l'estetica del titolo.

Alla fine della fiera, questo *Disciples III* è un titolo estremamente tradizionale, senza particolari guizzi di originalità né nel sistema di gioco, né nel design delle missioni, che risultano tutte piuttosto lineari. D'altra parte, dopo un importante lavoro di patch il titolo risulta giocabile e generalmente gradevole. Un gioco consigliato agli appassionati del genere, soprattutto a fronte dell'obolo onesto richiesto da FX Interactive.

Claudio Chianese



IN ALTERNATIVA...

King's Bounty: Armored Princess, Gen 10, 8
L'ultima incarnazione della saga di *King's Bounty* è un titolo vario, colorato e zeppo di meccaniche interessanti.

Heroes of Might & Magic V: Tribes of the East, Dic 07, 7
La conclusione (momentanea) delle vicende di *Heroes* rappresenta uno dei termini di paragone irrinunciabili della strategia fantasy a turni.

info ■ Casa **FX Interactive/Kalypso Media** ■ Sviluppatore **Akella** ■ Distributore **FX Interactive** ■ Telefono **02/36269662** ■ Prezzo **€ 19,95** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.fxinteractive.com/it/home.htm**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D NVIDIA 6800GT o equivalente ATI, 10 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU Dual Core, 1 GB RAM**
- Multiplayer **Stesso PC**

- Grande atmosfera
- Completamente in italiano
- Stile di gioco collaudato...

- ... ma per nulla innovativo
- Livello di difficoltà mal bilanciato
- Campagne lineari

***Disciples III: Renaissance*, dopo un avvio travagliato, si presenta a tutt'oggi come un titolo apprezzabile, che sacrifica l'originalità sull'altare di una struttura solida e collaudata. Per gli appassionati, la grande atmosfera visiva potrebbe valere, da sola, il prezzo del biglietto.**

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	MISSIONI	ORIGINALITÀ
9	8	7	7	7	6





Usare una bottiglia di ketchup per difendersi dagli zombi non è una mossa particolarmente saggia.

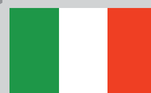
GENERE: SURVIVAL HORROR

DEAD RISING 2

Paura e delirio e zombi a Las Vegas!

IN ITALIANO

Dead Rising 2 sarà interamente tradotto in italiano.



LAS Vegas non è una vera e propria città: il famoso polo turistico del Nevada assomiglia più a un gigantesco parco divertimenti per adulti, che a un centro abitato.

Non solo per l'abbondanza di casinò, che fra infiniti tavoli da gioco e migliaia di slot machine svuotano le tasche ai milioni di visitatori, ma per la quantità di attrazioni di vario tipo, che spaziano dalle montagne russe negli alberghi alle giostre più alte del mondo, posizionate a oltre 300 metri, sulla cima della torre Stratosphere. A ciò si aggiungono negozi e ristoranti di ogni tipo, suddivisi in categorie in modo da soddisfare tanto i capricci dei miliardari quanto quelli di persone più comuni, che difficilmente possono permettersi di investire migliaia di dollari per una cena a base di caviale e champagne. Immaginate, ora, che un luogo simile (dal nome di Fortune City, la città della fortuna) sia popolato da zombi inferociti, e di essere costretti, per non finire a pezzi, a farvi strada fracassando tutto con qualsiasi oggetto vi capiti fra le mani. Impugnare una pesante ascia da pompiere è una soluzione per aprirsi la via tra i voraci Non Morti. Poi, dopo aver mandato in frantumi la vetrina di un negozio di armi, potrete raccogliere pistola e machete e proseguire la carneficina senza meta, magari sfasciando una slot machine e riprendendovi tutte le banconote che vi aveva mangiato pochi minuti prima. Benvenuti in *Dead Rising 2*, il nuovo survival horror di Capcom.

Questa volta, però, per survival horror non s'intende un gioco in cui la tensione è sempre alle stelle, dove bisogna misurare ogni passo e conservare le preziose munizioni.

I VERI MOSTRI

Molti film aventi come protagonisti gli zombi, in particolare quelli di George A. Romero, sono accomunati da un aspetto: la critica, feroce, ma surreale, del mondo reale. Più che puntare sulla cattiveria dei Non Morti, mettono in risalto la stupidità e l'egoismo dei sopravvissuti. *Dead Rising 2* si inserisce in questo filone e si spinge oltre, trasformando l'evento dell'invasione degli zombi in uno spettacolo televisivo sulla falsariga dei reality show che tanto impazzano in TV.



Dead Rising 2 NON è *Resident Evil*. *Dear Rising 2* è il trionfo dello splatter, della violenza truculenta sulla ragione. Non c'è tempo di pensare strategie, trovare vie alternative, scappare tramite i condotti dell'aria: qui si menano le mani dall'inizio alla fine, sfruttando tutto quello che si trova in giro, dai cartelli con le indicazioni ai bancali di legno, dalle mazze da baseball alle torce luminose, dalle bacchette dei croupier ai bidoni della spazzatura, per lottare contro una massa apparentemente infinita di zombi.



Se, a un certo punto, doveste stufarvi di affettare zombi, potrete rilassarvi con un pokerino fra sopravvissuti.



Nel gioco come nella realtà, far sputare soldi a queste macchinette richiede una notevole dose di fortuna.



I tavolini dei bar non sono comodi da maneggiare, ma permettono di tenere a bada parecchi Non Morti.

FARE I MILIONI COME J.R.

Nonostante l'invasione dei Non Morti, non potrete dimenticare la comodità del denaro. Sembra assurdo, ma nel delirio che hanno scatenato gli zombi, i soldi sono ancora più importanti che nella realtà, soprattutto per acquistare le dosi di Zombex, fondamentali per curare la figlioletta del protagonista di *Dead Rising 2*. Fortunatamente, Fortune City abbonda di banconote: basterà sfasciare qualche registratore di cassa o slot machine (possibilmente sulla schiena di qualcuno che non accetta di essere deceduto), e "pioveranno" banconote.

PICCOLI ARTIGIANI CRESCONO

Ecco alcuni consigli su come fare più male ai nemici, combinando oggetti apparentemente inutili:

Mazza chiodata: raccogliete una mazza da baseball e dei lunghi chiodi. In pochi istanti, il vostro bastone acquisirà delle fondamentali spigolosità.

Taser artigianale: prendete un rastrello, attaccategli una batteria d'automobile e avrete fra le mani un efficiente taser. Elettrizzante.

Molotov: basteranno una bottiglia di whisky e un quotidiano per riscaldare le vostre ore a caccia di zombi.

Exsanguinator: Un elicottero telecomandato può fare miracoli, se lo "migliorate" con un machete.



Ci sono almeno due mazze da baseball: quella di legno, che svolge bene il proprio dovere, e quella in ferro, che lo svolge meglio.

Dead Rising 2 è puro delirio, insomma, ed è proprio questo che lo rende incredibilmente divertente. Lo scopo è resistere 72 ore all'interno di Fortune City, cercando di risolvere una serie di semplici missioni, per lo più limitate al salvataggio di qualcuno o alla ricerca di oggetti da riportare alla base. C'è una trama, ma ve ne dimenticherete presto, e passerete il tempo a seguire la freccia che indica l'obiettivo e a trovare nuovi modi per rendere inoffensivi gli zombi. Se, inizialmente, vi limiterete a usare quanto recupererete in giro, in seguito scoprirete di poter costruire armi più potenti: basterà trovare gli oggetti contrassegnati con un ingranaggio e un tavolo da lavoro, sul quale combinare quanto avrete in mano. Ecco dunque che vi aggirerete brandendo mazze chiodate, rudimentali tesla gun e un micidiale rastrello elettrico. Considerata

> **"Dead Rising 2 è puro delirio!"**

la varietà di oggetti e la quantità incredibile di Non Morti, difficilmente vi annoierete. È vero che la struttura di gioco di *Dead Rising 2* si limita alla ripetizione a oltranza della medesima azione (eliminare gli zombi), ma l'arsenale potenzialmente infinito rende l'esperienza multiforme. Tanto che, una volta arrivati alla fine dell'avventura (ci vorranno meno di 10 ore), tornerete volentieri sui vostri passi, magari per completare alcune missioni secondarie lasciate da parte.

Chi ha provato il primo *Dead Rising*, apparso solo su Xbox, forse non troverà il secondo episodio particolarmente innovativo, ma anche in questo caso il divertimento non mancherà, grazie all'introduzione di una modalità multiplayer cooperativa che rende ancora più spassoso rispedire all'inferno gli zombi nella città del vizio. Basta schiacciare un tasto durante la partita per invitare a unirsi i propri amici. E quella co-op non è l'unica modalità disponibile: ce n'è anche un'altra in cui sarete catapultati insieme ai vostri compagni all'interno di un'arena, a bordo di improponibili veicoli tramite i quali massacrare il maggior numero di zombi. Vincerà il killer più efficace, quello che avrà eliminato più Non Morti nel tempo a disposizione.

Dead Rising 2 è dunque vario e divertente, per lo meno se cercate un titolo di fronte a cui mettere in pausa l'attività cerebrale. Se, di contro, volete un survival horror serio, con momenti di tensione e che non scada mai nel grottesco, vi conviene guardare da un'altra parte.

Alberto Falchi



IN ALTERNATIVA...

Resident Evil 5, Ott 09, **8½**
Adrenalinico, ma i semplici enigmi che incontrerete vi obbligheranno a sfruttare un po' della vostra materia grigia.

Carmageddon TDR 2000, Ott 00, **8**
Se vi piace la carneficina gratuita, con *Carmageddon* avrete di che divertirvi.

info ■ Casa **Capcom** ■ Sviluppatore **Blue Castle Games** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 39,90** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **http://deadrising-2.com/**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 2.0**
- Sistema Consigliato **CPU dual core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB PS 3.0**
- Multiplayer **Internet**

+
- Un'infinità di armi a disposizione
- Ultraviolenza gratuita
- Comicità a palate

−
- Semplice da portare a termine
- Modalità multiplayer limitate
- Sangue e smembramenti non sono per tutti

Vario, adrenalinico e grottesco, *Dead Rising 2* è una sorta di *Carmageddon* senza le auto, ma con tante armi improprie. Ottimo se volete spegnere il cervello per qualche ora e concentrarvi sul puro divertimento a base di zombi.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ADRENALINA	ARMI
8	8	9	8	9	9





GENERE: SURVIVAL HORROR

AMNESIA THE DARK DESCENT

I ricordi possono tormentare oppure rendere liberi.

■ I livelli sono ben caratterizzati ed è possibile interagire con l'ambiente.

IN ITALIANO

In sede di anteprima, Frictional Games non ci aveva dato alcuna certezza sulla traduzione italiana, ma abbiamo scoperto che la versione completa di *Amnesia* è sottotitolata nella nostra lingua, sia nei dialoghi, sia nei menu di gioco. Anche se le voci sono rimaste in inglese, il doppiaggio non è niente male. *Amnesia: The Dark Descent* può essere acquistato sui principali siti di distribuzione digitale (Steam, Gamer's Gate, Direct2Drive, Impulse Driven) o su quello di Frictional. Il prezzo può variare dai 12 ai 16 euro.



LA paura accompagna l'uomo sin dai tempi più remoti, pertanto è oggetto d'indagini scientifiche che esplorano a fondo l'origine e la struttura di questa ancestrale emozione.

Nonostante oggi si conosca della paura molto più di quanto si sapesse ai tempi di Edgar Allan Poe, ci capita a volte di vedere videogiochi che hanno di terrificante solo il tentativo maldestro di creare un'atmosfera horror basando tutto su un arsenale infinito di armi, su un protagonista abbastanza sveglio e muscoloso da prendere sempre in mano la situazione e attirare, all'occorrenza, qualche donzella sperduta e, naturalmente, su un'orda impazzita di mostri pronti a sprizzare sangue da ogni poro.

Daniel, il protagonista di *Amnesia: The Dark Descent*, non è un duro, ma un uomo come tanti, che non sa perché si ritrovi semicosciente in un tetro castello abitato da voci lontane e presenze del passato. Fin dai primi attimi di gioco saremo spinti a proseguire la nostra avventura mossi dalla necessità di far uscire Daniel dal castello e, allo stesso tempo, scoprire il motivo della sua amnesia e di tante altre situazioni misteriose di cui verremo a conoscenza grazie ai diari sparsi qua e là nei livelli. La storia merita di essere approfondita e ciò sarà possibile anche grazie ai ricordi che affioreranno nella mente di Daniel per mezzo di allucinazioni visive e uditive.

Il castello non è un luogo sicuro, per quanto possa sembrare disabitato, e ben presto capiremo di non avere alcun modo per combattere le situazioni di pericolo se non con la tradizionale fuga o la ricerca di un nascondiglio al buio e ben riparato. Parafrasando Nietzsche, quando non saremo noi a cercare l'oscurità, sarà quest'ultima a cercarci e a mettere a dura prova i parametri vitali del povero Daniel. Il nostro alter ego, infatti, sarà soggetto a ferite e contusioni da curare per alleviargli le sofferenze fisiche, e allo stesso tempo vivrà uno stato di tensione e agitazione causato dalla visione di creature mostruose e fenomeni paranormali, dai ricordi e dal buio stesso.

L'intera avventura di *Amnesia: The Dark Descent* si gioca in prima persona, dal punto di vista di Daniel: vedremo con i suoi occhi, vivremo i suoi ricordi e i suoi deliri, avvertiremo la sua paura e il suo dolore. Ogni emozione provata dal protagonista virtuale della

RICORDI MATURI

Amnesia: The Dark Descent è un gioco horror, pertanto alcune sequenze potrebbero essere poco adatte a coloro che sono facilmente impressionabili. Oltre alla presenza di sangue e cadaveri, ci riferiamo a un paio di situazioni scabrose e crude, che sono comunque legate alla vicenda. Su questo possiamo rassicurare i lettori: la trama è scritta per un pubblico maturo, ma ciò non dà adito alla possibilità di cadere nel cattivo gusto.





■ *Amnesia* è completamente ambientato in un maniero, alla fine dell'800.

NEL DVD

All'interno del DVD allegato all'omonima edizione di GMC, questo mese potrete trovare il demo di *Amnesia: The Dark Descent*.


Fissare lo sguardo su una creatura induce Daniel alla follia.




L'inventario sarà utile per combinare e usare oggetti, o per ricaricare la lampada a olio.

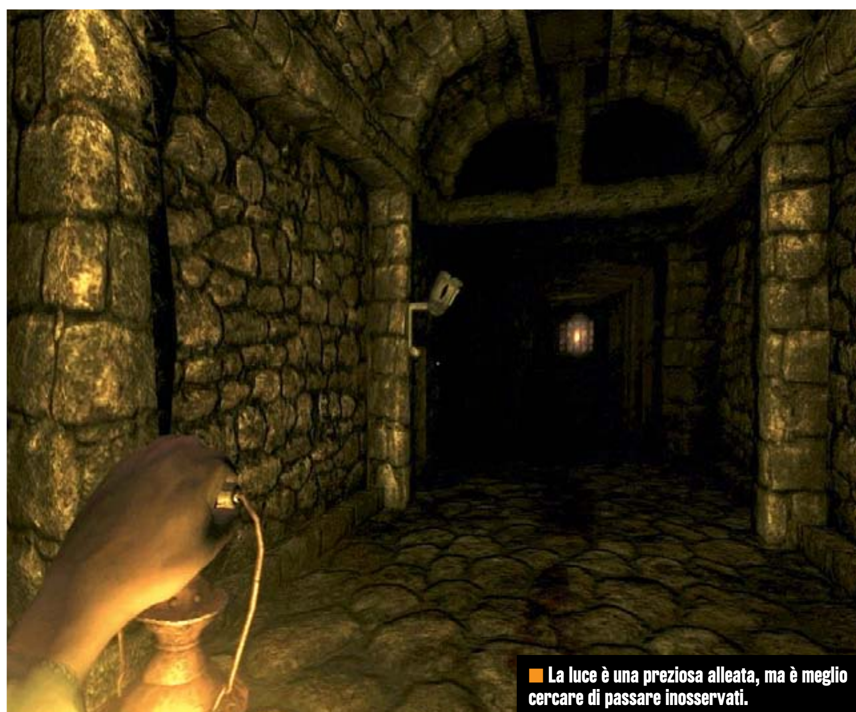
MOD DA PAURA

Frictional Games ha pubblicato una serie di strumenti e documenti per realizzare avventure personalizzate. Collegandovi all'indirizzo hpl2.frictionalgames.com potrete ottenere il necessario per creare e condividere i vostri incubi, utilizzando i tool usati dagli stessi sviluppatori per *Amnesia: The Dark Descent*.

CONSIGLI PER VINCERE IL BUIO

Come già accennato, il protagonista Daniel soffrirà di uno stato di tensione in assenza di luce. Per ovviare a ciò, lungo i livelli potrete raccogliere scatole di fiammiferi al fine di accendere candele o lampade posizionate nei corridoi o in alcune stanze, oppure per accendere la lampada ad olio. Non dimenticate di caricare la vostra lampada con le apposite ampolle da raccogliere, oppure attingendo dai rari barili che avrete la fortuna di trovare. Per contro, la luce attirerà l'attenzione di alcune creature poco gentili. In tal caso, non dovrete far altro che spegnere immediatamente la lampada, oppure allontanarvi dalla fonte luminosa per ripararvi al buio o dietro qualche barile.




La luce è una preziosa alleata, ma è meglio cercare di passare inosservati.

UNA SOLA STORIA, PIÙ FINALI

Gli sviluppatori hanno previsto più finali a conclusione della trama di *Amnesia: The Dark Descent*. Secondo le vostre scelte negli attimi finali del gioco, l'avventura potrebbe terminare in tre differenti modi. Se volete sperimentare tutti i finali, ricordate di prendere nota delle tre parti di codice che compariranno sullo schermo dopo ciascun finale. Componendole fra loro, avrete la password dell'archivio Super_Secret.rar che si trova nella directory d'installazione del gioco, nella cartella redist. Una volta decompresso il file, avrete accesso a numerosi documenti e immagini interessanti.

storia è sincronizzata con le sensazioni del giocatore: in più di un'occasione ci accorgeremo che anche il nostro sangue pulserà al'unisono con il battito del cuore di Daniel. Gli stati d'animo del protagonista influiscono sulla visuale del gioco, che si deforma nei momenti più disperati o quando Daniel è al buio, e si distende in presenza di luce. Anche l'audio si adatta alle situazioni, pertanto potremo sentire la paura di Daniel e i suoi tremori, oppure il suo respiro farsi affannoso durante una fuga o dopo un ricordo particolarmente truculento.

Con *Amnesia: The Dark Descent*, Frictional Games ha raggiunto la maturazione di uno stile di gioco che aveva caratterizzato i precedenti lavori della serie *Penumbra*. La giocabilità gode di tutti i vantaggi dell'engine HPL2, che permette di interagire con ogni oggetto presente nel mondo di

> "Quando non saremo noi a cercare l'oscurità, sarà quest'ultima a cercarci"

gioco. In questo senso, è possibile sfruttare l'ambiente circostante per nascondersi, per creare un passaggio alternativo o aprirsi una via di fuga e ostacolare un inseguitore, oppure per raccogliere oggetti da inserire nell'inventario e risolvere gli enigmi che incontreremo lungo il nostro cammino.

Gli scritti che troveremo nel corso del gioco ci daranno appena qualche indizio per aiutarci a risolvere i rompicapi, sufficientemente difficili da spingerci a ragionare senza ricorrere alla frustrante strategia del "procedere per tentativi" che connota certi enigmi senza capo né coda visti in alcune avventure grafiche.

L'aspetto grafico non è eccelso, soprattutto se consideriamo un fastidioso tearing che dà il peggio di sé quando muoviamo lateralmente la visuale. Tuttavia, il motore fa il proprio dovere, senza generare bug grafici o rallentamenti, e la leggerezza dell'HPL2 rende *Amnesia: The Dark Descent* un gioco poco esoso sotto il profilo delle richieste hardware. Ciò di cui avremo davvero bisogno, in compenso, sarà una sana dose di sangue freddo.

Simona Maiorano



IN ALTERNATIVA...

Silent Hill 2, Mar 03, 8
Un survival horror che regna ancora incontrastato sul panorama videoludico. Se vi manca nell'elenco, giocatelo subito.

Penumbra: Black Plague, Mar 08, 7½
Il precedente lavoro di Frictional Games. Ha uno stile più improntato all'azione e la storia è da brivido!

info ■ Casa **Frictional Games** ■ Sviluppatore **Frictional Games** ■ Distributore **Internet** ■ Link **http://store.steampowered.com; www.gamersgate.com** ■ Prezzo **€ 14,99** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.amnesiagame.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D Radeon HD/GeForce 6, 500 MB HD, connessione Internet (per scaricare il gioco)**
- Sistema Consigliato **2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB RAM**
- Multiplayer **No**

+
- Atmosfera di grande impatto
- Ben calibrato tra stile di gioco e narrazione
- Difficoltà degli enigmi

−
- Alcuni cliché un po' troppo abusati
- Lievi imperfezioni grafiche
- Qualche sbavatura nella traduzione italiana

Il team svedese ha impiegato molta cura ed energie per sfornare un titolo longevo e originale. L'atmosfera è solo una delle tante frecce che *Amnesia: The Dark Descent* può permettersi di scoccare per fare breccia nel cuore degli appassionati di videogiochi e horror.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
6	7	8	8	9	8

FUMETTI ELETTRONICI

Graficamente, l'unico spunto interessante del gioco è dato dalle scene d'intermezzo che ricreano le tavole in bianco e nero del fumetto, conferendo al tutto un effetto decisamente riuscito. Peccato che questa cura per i particolari non si trovi negli altri settori di *Parole Non Dette*.

La grafica di *Parole Non Dette*, in tutto il suo spartano aspetto, non giustifica i requisiti richiesti.



Le interazioni con gli oggetti possono essere evidenziate in questo modo.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

JULIA – INNOCENT EYES VOL.1 PAROLE NON DETTE

Artematica ci riprova con i fumetti Bonelli. Senza fortuna...

LE AVVENTURE DI UNA CRIMINOLOGA

"Julia – Le avventure di una criminologa" è una serie a fumetti edita da Bonelli e ideata da Giancarlo Berardi, pubblicata a partire dal 1998. La protagonista, Julia Kendall, è una criminologa che spesso collabora con la polizia di Garden City nei casi più difficili e pericolosi. Come Rupert Everett per Dylan Dog, Audrey Hepburn è la chiara fonte d'ispirazione per le fattezze della giovane protagonista.

IN ITALIANO

In quanto produzione al 100% italiana, *Julia – Innocent Eyes Vol.1: Parole Non Dette* è interamente tradotto nella nostra lingua. Peccato che il doppiaggio risulti ben poco ispirato.



IN ALTERNATIVA...

Martin Mystère: Operazione Dorian Gray, Nat 04, 7
Prova decisamente più convincente di Artematica. Se amate la serie Bonelli, questo gioco fa per voi.

Sam & Max 305 – The City That Dares Not Sleep, Nov 10, 7½
Le avventure a episodi di Telltale hanno fatto scuola. Ma i maestri sono sempre loro.

NON è la prima volta che l'italiana Artematica si cimenta in avventure grafiche ispirate a celebri serie a fumetti di casa Bonelli.

Dopo "Martin Mystère", è il turno di "Julia – Le avventure di una criminologa", serie dedicata alla giovane Julia Kendall, eroina che tanto ricorda nell'aspetto l'attrice Audrey Hepburn. Riprendendo uno schema reso celebre negli ultimi anni da Telltale, Artematica ha deciso di pubblicare un'avventura in tre puntate (le prossime saranno disponibili il 22 ottobre e il 26 novembre), una miniserie nella quale il giocatore si troverà impegnato a risolvere spinosi casi di omicidio.

La vicenda comincia con la misteriosa morte, durante le festività di Halloween, di una ragazza di buona famiglia. Gli indizi sono pochi e il movente assai fumoso. Julia, su invito del tenente Webb, si metterà sulle tracce dell'assassino, dando fondo al suo leggendario intuito. *Julia – Innocent Eyes Vol.1: Parole Non Dette* segue la classica struttura punta e clicca e ci pone non solo nei panni di Julia, ma anche di altri personaggi a lei vicini, la cui interazione sarà il fulcro dell'intera struttura di gioco.

Potremmo finire qui, dal momento che il prodotto di Artematica trova nei protagonisti multipli l'unico spunto di interesse. Per il resto, la vicenda si dipana con una certa fiacchezza e non riesce mai a coinvolgere, a causa, in primo luogo, di dialoghi incredibilmente piatti.
Gli enigmi appaiono a tratti banali e talvolta artificiosamente complessi. Non aiuta neppure l'evidente seppur vana ricerca di varietà, che mixa l'abusato schema a base di combinazioni di oggetti nell'inventario con alcuni giochi

> "Trova nei protagonisti multipli l'unico spunto di interesse"

di logica e puzzle a domanda-risposta. Sul versante tecnico, poi, *Parole Non Dette* porta in scena una grafica vecchia di un decennio, che non giustifica per nulla gli esosi requisiti di sistema. Le voci, ben poco ispirate e per giunta fuori sincrono, non si possono proprio sentire. La telecamera isometrica in stile RTS, infine, lungi dal facilitare l'analisi degli ambienti, serve solo a sottolineare ulteriormente la scarsa attenzione riposta nel comparto visivo.





Per essere il primo episodio di una miniserie, *Parole Non Dette* non è esattamente il biglietto da visita che ci saremmo aspettati.

Dario Ronzoni

GIOCHI COMPUTER

info ■ Casa **Warner Bros Interactive** ■ Sviluppatore **Artematica** ■ Distributore **Cidiverte** ■ Telefono **199106266** ■ Prezzo **€ 19,90** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.artematica.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU dual core 3,2 GHz, Scheda 3D 512 MB, 1 GB RAM, 3,5 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU quad core 3,2 GHz, Scheda 3D 1 GB, 2 GB RAM**
- Multiplayer **No**

Pro:
- Si possono gestire più personaggi
- Minima varietà nella tipologia degli enigmi
- Scene d'intermezzo in stile fumettoso

Contro:
- Grafica obsoleta
- Storia priva di mordente
- Voci da dimenticare

Le origini bonelliane sono prestigiose, ma il prodotto di Artematica fallisce su tutta la linea, per colpa di una realizzazione tecnica deficitaria e di una storia mal narrata, con il corollario di enigmi poco ispirati. Speriamo nei prossimi due episodi, ma senza illuderci troppo.

4½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
4	3	5	5	5	5



Gli sviluppatori ci hanno abituati a finali di stagione che vedono il ritorno di vecchie conoscenze.



Non sentiremo la mancanza del nostro amico coniglio, la cui psiche si manifesta sotto forma di teste galleggianti e... fiammeggianti.

IN INGLESE

Il gioco è disponibile solo in lingua inglese, ed è possibile attivare l'apposita opzione che permette la visualizzazione dei sottotitoli (sempre in inglese). Restiamo in attesa di sapere se la serie potrà contare sulla parziale traduzione nella nostra lingua, con doppiaggio in inglese e testo a schermo in italiano. Il gioco è acquistabile su Steam al prezzo complessivo di 32,99 che comprende tutti e cinque gli episodi.

***NELLA SUA DIMORA DI R'LYEH, IL MORTO CTHULHU ASPETTA SOGNANDO**

Il coniglio Max non ha mai avuto tutte le rotelle a posto e ciò lo rende uno dei pochi soggetti dell'universo in possesso delle abilità psichiche necessarie per sfruttare i poteri di misteriosi manufatti, che si scopriranno essere i giocattoli di una potente quanto mostruosa divinità. Nell'economia del gioco, questo ritrovamento fa sì che Max possa utilizzare svariate abilità per risolvere gli enigmi, leggendo la mente o prevedendo il futuro. Fra le altre novità di questa terza stagione, va segnalato anche il sistema di controllo che abbandona il "punta e clicca" e utilizza, a scelta, frecce direzionali, gamepad o un joystick virtuale gestibile con il mouse.



GENERE: AVVENTURA GRAFICA

SAM & MAX 305 THE CITY THAT DARES NOT SLEEP

Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn*

SE i più distratti non sono riusciti a cogliere il riferimento a Cthulhu nel nome del crudele pupazzo da ventriloquo protagonista di *Beyond the Alley of the Dolls* (Charlie Ho-Tep suona fin troppo simile a Nyarlathotep, il "caos strisciante"), la trasformazione di Max avvenuta proprio alla fine del quarto episodio di questa straordinaria serie di avventure grafiche è senz'altro molto più eloquente.

Ed ecco che, dopo dubbi e congetture sul ruolo del coniglio in questo finale di stagione, l'enigma viene sciolto: Max, o meglio, il suo colossale e spaventoso nuovo corpo, diventa l'ambientazione in cui si svolge il capitolo. In una moderna e più folle versione di "Salto nel buio", Sam, una gravida Sybil e i loro soci sono dunque impegnati a esplorare gli organi e le cavità di una versione extralarge di Max, che si rivela una comoda dimora attrezzata con tanto di salottino per ospitare tutti i parassiti che bazzicano da quelle parti.

The City That Dares Not Sleep è l'inevitabile conclusione di una pentalogia che è stata capace di alternare e orchestrare alla perfezione dinamiche e strutture di gioco (quasi) sempre diverse, colpendo i cuori con le solite raffiche di citazioni, con riferimenti e parodie, questa volta confezionati in modo persino più lussuoso del solito.
Come accade quando ci si trova a dover giudicare un prodotto distribuito a episodi, è solo alla fine che si possono tirare le somme. Il percorso di *The Devil's Playhouse* è iniziato con importanti novità nelle dinamiche di gioco: il coniglio Max si è ritrovato capace di sfruttare una serie di poteri paranormali che gli hanno concesso di leggere la mente, teletrasportarsi, trasformarsi e, proseguendo nella storia, lui e l'amico Sam hanno fatto i conti con un viaggio nel passato (tramite tre diverse pellicole da "giocare" nel giusto ordine), alieni ed entità demoniache.

> "Sam e Max sono protagonisti indiscussi del panorama delle avventure grafiche"

Il team di Telltale ha confezionato una terza serie che ha resistito all'attacco di monotonia e ripetitività, confermando, ancora una volta, Sam e Max come protagonisti indiscussi del panorama delle avventure grafiche.

Per riuscire nell'impresa, innovazione e una solida struttura di gioco sono state affiancate da una trama coinvolgente, enigmi all'altezza della situazione e un comparto grafico che, "felicemente orfano" delle limitazioni imposte dalla versione per console Nintendo Wii, può dare davvero il meglio di sé.

Elisa Leanza 

DOPPIO FINALE!

Sorpresa: *The City That Dares Not Sleep* prevede due finali diversi, che dipendono da una scelta effettuata nel corso del gioco. In ogni caso, differiscono nella forma, più che nella sostanza. Non aspettatevi chissà quale stravolgimento della trama.

IN ALTERNATIVA...

Sam & Max Season One,
Lug 07, 7½
La prima stagione dei redivivi Sam e Max: il ritorno dei due strambi investigatori merita di essere giocato.

Sam & Max Season Two,
Giu 08, 7½
I ragazzi di Telltale confezionano una seconda serie con un episodio in meno (5 invece di 6), ma soddisfacente da ogni punto di vista.

info ■ Casa **Telltale Games** ■ Sviluppatore **Telltale Games** ■ Distributore **Steam** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 32,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.telltalegames.com/samandmax/thedevilsplayhouse**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 128 MB, 495 MB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 2 GB RAM, Scheda 256 MB**
- Multiplayer **No**

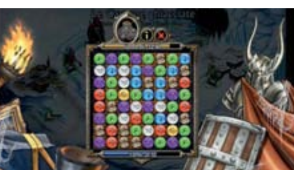
+ Trama appassionante
+ Innovazioni nello stile di gioco
+ Splendidi dialoghi

- Enigmi non sempre al top
- Ambientazioni ripetitive
- Alcune cadute di tono

Grazie a una girandola incessante di citazioni, battute e situazioni ai limiti dell'assurdo, la terza serie a episodi di *Sam & Max* è forse la migliore delle tre. Tutti gli elementi vincenti del gioco sono equilibrati in modo da rendere piacevole e coinvolgente l'avventura dall'inizio alla fine.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ENIGMI	TRAMA
8	8	7	7	7	8







Un buon gladiatore da scacchiera deve anche saper "studiare" l'offensiva avversaria.



GdR, ma niente free roaming: cliccando su determinate frecce, l'eroe accede alle aree esplorabili.

STEAM E ACHIEVEMENT

Steam (http://store.steampowered.com) è la piattaforma digitale di riferimento per l'acquisto di *Puzzle Quest 2*, il cui prezzo dovrebbe ingolosire tutti i videogiocatori esigenti, ma parsimoniosi. Il gioco offre anche l'opportunità di collezionare 53 obiettivi Steam.

GENERE: PUZZLE/GDR

PUZZLE QUEST 2

Nasce il secondo erede dei coniugi Tetris e Ultima. Sarà bello come il primogenito?

REFUSI D'ITALIA

Tra le lingue disponibili, figura anche l'italiano, con un campionario di "orrori" grammaticali al seguito: considerato il genere del gioco in questione, c'è da chiedersi se siano essi stessi dei rebus!



LA peculiarità del marchio *Puzzle Quest* consiste nell'intelligente alchimia di architetture puzzle e ingredienti da gioco di ruolo.

Il capostipite *Challenge of the Warlords,* al suo esordio, aveva stregato critica e pubblico, merito di una formula ipnotica e avvincente. Questa seconda declinazione di una serie che tanta assuefazione ha dato e darà ai nottambuli del PC presenta, quindi, un impianto ludico già consolidato dal predecessore: caleidoscopiche sfide su griglie 8x8, sistema a turni e una grandinata di pedine da allineare e cancellare, tra gemme colorate che alimentano il Mana necessario agli incantesimi e icone-teschio che causano danno istantaneo all'avversario. A ogni vittoria conseguita, l'eroe selezionato (assassino, barbaro, mago, templare) guadagnerà denari e punti esperienza per il graduale aumento di livello e lo sviluppo delle abilità.

Delle piccole rivoluzioni, in ogni caso, sono visibili: abbandonati gli elementi gestionali (è stata rimossa, per esempio, la possibilità di assaltare e conquistare città, così come quella di erigere edifici utili o apprendere tecniche dai prigionieri e dalle cavalcature), prevalgono le azioni basate sulle tecniche e i talenti dell'avatar, e viene valorizzato lo scontro "fisico". Non a caso, sono stati introdotti sul tabellone dei guanti metallici che, se abbinati al meglio, innescano l'uso tattico di potenti armi, relegate nel primo episodio a funzioni marginali rispetto alle arti magiche. Il risultato è una giocabilità più duttile, meno proibitiva, e

> "Sono visibili delle piccole rivoluzioni"

sorretta da equilibrate logiche d'attacco. A tale parziale metamorfosi concorre la nuova rappresentazione dell'ambiente fantasy da esplorare: al posto della graziosa carta geografica dal taglio manga, ora campeggia una sgargiante e "occidentale" visuale isometrica con scenari caratterizzati e più interattivi. Poco da segnalare per il comparto sonoro e per il sottofondo musicale: piuttosto frizzante l'uno, meno epico del solito l'altro.

Esente da difetti macroscopici, *Puzzle Quest 2* lascia comunque spazio a un paio di pesanti provocazioni: mentre gli enigmisti in erba assaporeranno in pieno la portata innovativa del titolo, quelli della "vecchia guardia" rischiano di impigrirsi davanti a meccaniche che, a lungo andare, possono perdere freschezza e divenire stucchevoli. Inoltre, se da una parte le gare in multiplayer prolungano sensibilmente il divertimento, dall'altra si avverte ancora la mancanza di una trama ingegnosa che conferisca forza narrativa alle quest, pressoché appiattite a pretesto ornamentale per i duelli su scacchiera.

Stefano Fragione



NEL DETTAGLIO

A differenza del capitolo precedente, *Puzzle Quest 2* gode di un'interfaccia elegante e intuitiva, per un'agevole consultazione dei dati di gioco (scheda del personaggio, taccuino delle missioni e inventario). Spicca la nuova impostazione scenica in 2D isometrico, scelta grafica che concentra nettamente la giocabilità sull'eroe, con minigiochi concepiti intorno alle sue azioni nel mondo di *PQ 2*: non di rado, infatti, capiterà di scassinare porte, disarmare trappole, saccheggiare bauli, superare ostacoli e scovare oggetti. Tali prove, simili alla fase di combattimento, avvengono attraverso pannelli in cui abbinare sequenze di icone particolari, spesso con limiti di tempo e di mosse.



IN ALTERNATIVA...

Puzzle Quest: Galactrix, Mag 09, 8
Spin-off intermedio della serie, in una variante spaziale con caselle esagonali.

Bejeweled
Trafficate con i gioielli insieme al "papà" di tutti i *Puzzle Quest.*

info ■ Casa **Namco** ■ Sviluppatore **Infinite Interactive** ■ Distributore **Steam** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 15,99** ■ Età Consigliata **10+** ■ Internet **www.namcogames.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU Dual Core 1,8 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 500 MB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **2 GB RAM**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Migliorato sul piano estetico
- Alto svago a basso costo
- Valide novità nella struttura di gioco...

- ... ma anche infelici defezioni
- Trama superficiale
- L'ennesimo *Bejeweled* con le statistiche?

Torna il geniale connubio di rompicapo e gioco di ruolo, vivacizzando alcuni connotati, ma sopprimendone diversi altri. Una sorpresa per i neofiti, una mezza conferma per i fan di vecchia data, ordinaria amministrazione per i veterani.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	QUEST	ORIGINALITÀ
7	7	9	8	6	7


Se si usa il Tecnico, l'hacking dei sistemi viene svolto attraverso un semplice minigioco.




L'utilizzo intelligente di risorse come una torretta automatica è vitale!

OPPORTUNITÀ DI CARRIERA

In *Alien Swarm* si avranno a disposizione diverse classi tra cui scegliere:

Ufficiale: è la classe media, offre dei bonus di danno e resistenza all'intera squadra e presenta capacità combattive dignitose, anche se non eccezionali.

Specialista in armi pesanti: pesantemente corazzato e armato con un mitragliatore a mira automatica, è il personaggio su cui contare in caso di assalto da parte di uno sciame di alieni.

Medico: vitale in ogni squadra, ha il compito di rattoppare le ferite dei compagni, ma anche di curare ogni traccia d'infezione. Mai affrontare un livello senza il medico.

Tecnico: Vitale quasi quanto il medico, dona alla squadra vantaggi come il rilevatore di movimento, ed è l'unico personaggio in grado di violare terminali e sistemi di sicurezza.



LA LINGUA DEGLI ALIENI

Alien Swarm **si scarica da Steam, permette di conseguire 66 obiettivi ed è in inglese. Data la tipologia di gioco, però, si può fare a meno di leggere qualsiasi riga di testo su schermo e concentrarsi sul massacro. L'inglese è anche la lingua più diffusa tra i giocatori che incontrerete.**

GENERE: AZIONE

ALIEN SWARM

Una formula vecchia di dieci anni ringiovanita da un'alchimia invidiabile e gratis!

PASSI lenti nell'oscurità, una luce d'emergenza che tinge di rosso il pavimento e le pareti, come una ferita sanguinante.

Nessun nemico è in vista. Solo il suono ritmico del sensore di movimento, il respiro e i passi dei quattro marine spezzano il silenzio; fino a quando un'ombra più scura delle tenebre stesse si getta contro lo sparuto gruppo di eroi, seguita da altre decine.

Questa breve descrizione è sufficiente a rendere l'idea delle situazioni che si andranno a vivere in *Alien Swarm*. Impersonando uno tra quattro marine, differenziati per classi e abilità, si dovrà procedere nei corridoi di un'installazione abbandonata su un pianeta infestato da una razza aliena parassitaria, i cui appartenenti sono un mix tra gli xenomorfi di "Aliens" e quelli di "Pitch Black".



La trama, pur presente e narrata con dialoghi e note sparse per i livelli, è solo il pretesto per inscenare uno sparatutto fortemente improntato al gioco online, in cui il giocatore affronta una serie di missioni atte a debellare l'infestazione e, più prosaicamente, a massacrare alieni come se non ci fosse un domani. La giocabilità è molto diretta: i tasti WASD controllano la direzione di movimento del personaggio mentre il mouse serve per mirare. Pochi altri tasti attivano le funzioni secondarie delle armi o l'equipaggiamento speciale che sarà stato selezionato in fase di pre-missione.

> "È stato creato da alcuni degli autori di *Left 4 Dead*"

L'apparente semplicità dei controlli non deve però far pensare a uno svolgimento banale delle sessioni di gioco. Gli strumenti a disposizione dei marine sono estremamente vari, e scelte come saldare una porta o piazzare una mitragliatrice automatica di sorveglianza possono fare la differenza tra la vita e la morte dell'intera squadra. La necessità di usare un pensiero tattico e di collaborare strettamente non deve comunque stupire: *Alien Swarm* è stato creato da alcun degli autori di *Left 4 Dead,* celebre sparatutto cooperativo online che richiede un simile livello di coordinazione tra i partecipanti.

Dovendo trovare un difetto in *Alien Swarm*, al di là della ripetitività, c'è la durata: l'unica campagna disponibile si completa, al livello normale di difficoltà, in meno di due ore se i giocatori se la sanno cavare e, nonostante sia altamente rigiocabile, è difficile che non venga a noia dopo un po'. Dal punto di vista tecnico, infine, è stato fatto un ottimo lavoro: la grafica è dettagliata e pulita, e si avvale del motore Source debitamente potenziato, rendendo il gioco godibile anche sui PC meno potenti. Se a tutto questo si aggiunge la considerazione che è gratuito, è difficile non consigliare *Alien Swarm* a chiunque non sia proprio allergico agli sparatutto: è ben fatto, ben pensato e ben realizzato.

Andrea Giongiani



SOLO ONLINE

Alien Swarm **è un titolo pensato esclusivamente per il gioco online. Non è possibile giocare i livelli della campagna da soli, e i bot sono presenti unicamente nella modalità Offline Practice, che offre il primo livello di gioco. Preparare un match è semplice e rapido: una volta lanciato il gioco, se non si perde tempo a impostare le opzioni si è giusto a due clic dal massacro.**

IN ALTERNATIVA...

Shadowgrounds: Survivor Simile ad *Alien Swarm*, presenta un interessante sistema di crescita del personaggio.

Diablo II, Ago 00, **9** È un GdR d'azione intramontabile, ormai venduto a prezzo contenuto e con alcune meccaniche che ricordano *Alien Swarm*.

info ■ Casa **Valve** ■ Sviluppatore **Valve** ■ Distributore **Steam** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **Gratis** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.alienswarm.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D ATI X800 o NVIDIA 6600, 2,5 GB HD, Internet per scaricarlo**
- Sis Con. **CPU Dual Core, 2 GB RAM, NVIDIA 7600 o ATI X1600**
- Multiplayer **Internet, Cooperativo a 4**

- **È gratuito**
- **Divertente e immediato**
- **Più complesso e tattico di altri titoli simili**

- **Praticamente privo di opzioni di gioco offline**
- **Trama dimenticabile**
- **Richiede la connessione Internet**

Un gioco gratuito con una profondità degna di titoli venduti a prezzo pieno. Forse, la necessità di pensare tatticamente potrebbe spiazzare chi si aspetta unicamente un gioco in cui darsi al massacro sconsiderato.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	STRUTTURA DEI LIVELLI
7	7	8	5	7	6

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

PARAMETRI

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo attorno a Washington DC, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!



Civilization V
BANNED.Neon
"Alea iacta est"



Napoleon: Total War
GMC.Homer
"Da tempo e mare non s'impara niente!"



StarCraft II
GMC.Pettinato
"Leo, un giorno tutto questo sarà tuo!"



Ferrari Virtual Academy
GMC.Pape
"Sei fuori tempo!"



Darksiders
GMC.Dario
"È la fine del mondo!"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry, Doom 3

1) CRYSIS
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 07 **Voto: 9**
Trucchi: Feb 08/Ott 08
Demo: Nat 07

Lo sparatutto che si è avvicinato di più a un 10 di GMC. A patto di avere un PC sufficientemente potente, è l'FPS da avere.



2) BIOSHOCK 2 Mar 10 VOTO 9
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il grande seguito di un capolavoro! Trama avvincente e giocabilità impeccabile, in un FPS da non perdere.

3) HALF-LIFE 2 ORANGE BOX Nov 07 VOTO 9
Casa: Valve/EA Distributore: Halifax
Trucchi: Nat 07 **Demo:** DVD Feb 05
Un pacchetto da non lasciarsi sfuggire: *HL 2*, gli *Episodi 1* e *2*, *Portal* e *Team Fortress 2*.

4) COD MODERN WARFARE 2 Nat 09 VOTO 9
Casa: Activision Blizzard Distributore: Activision Blizzard
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Un grande FPS, con una campagna single player breve, ma una sezione multiplayer colossale.

5) F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN Feb 09 VOTO 9
Casa: Warner Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** nessuno
Il ritorno della paura e della piccola e diabolica Alma non poteva essere più trionfale.

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) ARMA: ARMED ASSAULT
Casa: 505 Games Distributore: Halifax
Prova: Feb 07 **Voto: 8**
Trucchi: Set 07
Demo: DVD Feb 07

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, oltre a un editor che farà la gioia degli appassionati tra i Modder.



2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER 2 Ago 07 VOTO 9
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Ago 07/Set 07
La I.A. dei compagni di squadra è migliorata e la varietà vi terrà incollati fino all'ultima cartuccia.

3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Giu 05 **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Provatelo!

4) BIA HELL'S HIGHWAY Nov 08 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il terzo episodio della serie *Brothers in Arms* è tra i migliori sparatutto tattici sulla piazza.

5) RAINBOW SIX VEGAS 2 Mag 08 VOTO 8 ½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Ritmo eccellente e ottima struttura dei livelli: la squadra Rainbow va ancora a segno.

SIMULATORI DI GUIDA

LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001

1) GTR 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Set 06 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Set 06

Il secondo capitolo della serie dei Simbin mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalo. È LA simulazione di guida.



2) RFACTOR Set 07 VOTO 9
Casa: ISI Distributore: ISI/Koch Media
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Perfetto per le sfide online ed eccezionalmente versatile grazie ai Mod. Un punto di riferimento!

3) GT LEGENDS Nov 05 VOTO 8 ½
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Le emozioni degli anni ruggenti del GT rivivono sui computer più moderni.

4) IRACING Set 08 VOTO 8 ½
Casa: iRacing.com Distributore: Internet
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Che amiate le corse su ovali o su strada, questa simulazione online saprà soddisfarvi a pieno.

5) COLIN MCRAE: DIRT 2 Nat 09 VOTO 9
Casa: Codemasters Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Gen 10
Uno dei migliori giochi di guida disponibili su PC: frenetico, spettacolare e divertente.

STRATEGIA IN TEMPO REALE

LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) NAPOLEON: TOTAL WAR
Casa: Sega Distributore: Halifax
Prova: Mar 10 **Voto: 8½**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Utilizza lo stesso motore del più completo *Empire* per mettere in scena il miglior gioco sul periodo napoleonico apparso finora su PC.



2) STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY Set 10 VOTO 9
Casa: Blizzard Ent. Distributore: Activision Blizzard
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il trionfo degli RTS di scuola classica, arricchito dalle tecnologie attuali e da un decennio di esperienza.

3) COMPANY OF HEROES Ott 06 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Dic 06/Gen 09 **Demo:** DVD Ott 06/Feb 08
Il meglio degli RTS moderni con la spettacolarità di film come "Salvate il Soldato Ryan". Consigliatissimo!

4) SUPREME COMMANDER Mar 07 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Mag 07 **Demo:** DVD Apr 07
L'RTS che sposa a pieno le potenzialità dell'hardware più moderno. Un conflitto realmente totale!

5) DAWN OF WAR II Feb 09 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: THQ
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
L'atmosfera di "Warhammer 40.000" è stata ricreata alla perfezione, e la campagna single player è esaltante.

STRATEGIA A TURNI

LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers, Civilization IV

1) SID MEIER'S CIVILIZATION V
Casa: Take 2 Distributore: Cidiverte
Prova: Ott 10 **Voto: 8½**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Un nuovo e solido capitolo della saga. Pur con qualche rinuncia rispetto all'episodio precedente, il divertimento sarà epocale.



2) EUROPA UNIVERSALIS ROME Giu 08 VOTO 8
Casa: Paradox Distributore: Blue Label
Trucchi: Nessuno **Demo:** Giu 08
Imperdibile per chi vuole rivivere le vicende che portarono Roma a dominare il Mediterraneo.

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Mar 05 **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2 Apr 06 VOTO 8
Casa: Paradox Ent. Distributore: Koch Media
Trucchi: Lug 06 **Demo:** DVD Mag 06/Giu 07
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un'interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico.

5) HEROES OF M&M V Giu 06 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Gioco completo: Ott 07 **Trucchi:** Ago 06/Nov 07
Lo sviluppo della serie passa ai russi di Nival, che ci regalano un ottimo proseguimento della saga.

GIOCHI SPORTIVI

LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup, Links, Advantage Tennis

1) PRO EVOLUTION SOCCER 2010
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Dic 09 **Voto: 8½**
Trucchi: Nessuno
Demo: Dic 09

Continua a essere la migliore simulazione di calcio su PC, con gli "stili di gioco" e tutto il resto, ma serve un vero rinnovamento!



2) FIFA 10 Dic 09 VOTO 6 ½
Casa: EA Distributore: Cidiverte/Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Dic 09
La grafica si è riportata al passo coi tempi, ma l'impianto di gioco necessita ancora di una rivoluzione.

3) NBA 2K10 Dic 09 VOTO 8 ½
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
La migliore simulazione di basket del pianeta videoludico: giocabilità sublime e grafica strabiliante.

2) NHL 06 Ott 05 VOTO 8
Casa: EA Sports Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni.

3) TOP SPIN 2 Nat 06 VOTO 7
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
La migliore espressione del tennis per PC, con una buona varietà di colpi e un single player appagante.

GESTIONALI

LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

1) THE SIMS 3
Casa: EA Distributore: EA; Leader; Cidiverte
Prova: Lug 09 **Voto: 9**
Trucchi: Set 09
Demo: Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova, arrivando a simulare la vita sociale di un'intera cittadina.



2) CITIES XL Dic 09 VOTO 8 ½
Casa: Monte Cristo Distributore: Namco Bandai
Trucchi: Nessuno **Guida:** Nessuno
Un grande gestionale urbanistico, divertente se giocato da soli e rivoluzionario se affrontato online.

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
Trucchi: Gen 06 **Demo:** Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro.

4) FOOTBALL MANAGER 2010 Nat 09 VOTO 8 ½
Casa: Sega Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nat 09
Anche quest'anno, SI Games si riconferma al vertice della classifica dei gestionali calcistici.

5) CAESAR IV Dic 06 VOTO 8
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Trucchi: Nat 06 **Demo:** DVD Nov 06
Sfide urbanistiche e strategie a volontà attendono gli aspiranti governatori nell'antica Roma.

AVVENTURE

LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight

1) THE LONGEST JOURNEY
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 00 **Voto: 8**
Soluzioni: Feb 01/Mar 01
Gioco completo: Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi".



2) CULPA INNATA Gen 08 VOTO 8 ½
Casa: Momentum Distributore: Imp. parallela
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Enigmi ben calibrati e tematiche capaci di far riflettere per una bella avventura nel futuro.

3) THE MOMENT OF SILENCE Gen 05 VOTO 8 ½
Casa: Digital Jester Distributore: E2 Newave
Soluzione: Nessuno **Demo:** Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un'ottima trama.

4) SYBERIA II Apr 04 VOTO 8
Casa: Microids Distributore: Blue Label
Soluzione: Mag 04/Giu 04 **Gioco completo:** Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate.

5) JACK KEANE Giu 08 VOTO 8
Casa: FX Interactive Distributore: FX Interactive
Trucchi: Nessuno **Demo:** Apr 08
Protagonisti simpatici ed enigmi con più soluzioni: le avventure vecchio stile tornano in gran spolvero.

AZIONE/AVVENTURA

LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia, Gods, Mafia, Outcast, Max Payne

1) ASSASSIN'S CREED II
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Apr 10 **Voto: 9**
Sol. Completa: Apr 10, Mag 10
Demo: Nessuno

Un grande seguito con un'ambientazione fantastica e un sistema di gioco semplice, ma accattivante. Da provare senza riserve.



2) MAFIA II Set 10 VOTO 9
Casa: Take 2 Distributore: Cidiverte
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ott 10
15 ore di grandioso divertimento, in una città viva e caratterizzata come non mai.

3) SPLINTER CELL: CONVICTION Mag 10 VOTO 8 ½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Una serie classica torna ai fasti degli esordi. *Conviction* è un po' breve, ma è un gioiello del genere Stealth.

4) BATMAN: ARKHAM ASYLUM Nov 09 VOTO 9
Casa: Eidos Distributore: Halifax
Trucchi: Mar 10 **Demo:** DVD Nov 09
Il Cavaliere Oscuro in un gioco d'azione/picchiaduro/stealth da non perdere.

5) PROTOTYPE Lug 09 VOTO 8 ½
Casa: Activision Blizzard Distributore: Activision Blizzard
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Combattimenti, potenziamenti ed esplorazione combinati in un grande gioco d'azione.

MMORPG

LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call

1) WORLD OF WARCRAFT
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento: Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.



2) GUILD WARS Lug 05 VOTO 8
Casa: NCsoft Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
L'esperimento di Lord British ha avuto successo: un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile.

3) AGE OF CONAN Ago 08 VOTO 9
Casa: Eidos Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Grafica notevole e un sistema di combattimento innovativo, nel mondo immaginato da Robert E. Howard.

4) IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE Giu 07 VOTO 8 ½
Casa: Codemasters Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
La Terra di Mezzo fa da sfondo per un sistema di gioco già collaudato dalla concorrenza, ma sempre spettacolare.

5) WARHAMMER ONLINE Dic 08 VOTO 8
Casa: EA Distributore: EA/GOA
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il fantasy gotico di "Warhammer", nella sua incarnazione online, appaga e diverte.

GIOCHI DI RUOLO

LE PIETRE MILIARI: La saga di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind, Planescape: Torment

1) FALLOUT 3: GOTY EDITION
Casa: Bethesda Distributore: Namco Bandai Prova: Dic 09 **Voto: 9**
Sol su PDF: Gen 09, **Trucchi:** Apr 09
Demo: Nessuno

Un gioco di ruolo con centinaia di locazioni da esplorare, decine di quest da risolvere in modi diversi, una trama atomica e tutte le espansioni.



2) DRAGON AGE: ORIGINS Dic 09 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Cidiverte; Leader
Missioni secondarie: Feb 10 **Demo:** Nessuno
Una bellissima storia, che ognuno vivrà in modo diverso, e uno dei migliori GdR degli ultimi anni.

3) THE WITCHER Dic 07 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Un'opera che vi terrà incollati al monitor per molto tempo, proponendovi uno dei migliori GdR.

4) NEVERWINTER NIGHTS 2 Nov 06 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Gen 07/Dic 08 **Demo:** Nessuno
I miglioramenti rispetto al primo capitolo coprono ogni aspetto del più versatile GdR ispirato a "D&D".

5) MASS EFFECT Ago 08 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Leader e DDE
Trucchi: Set 08 **Gioco completo:** Giu 10
Atmosfera, grafica, narrazione e sistema di combattimento sono a livelli d'eccellenza. Da provare!

GIOCHI DI RUOLO/AZIONE

LE PIETRE MILIARI: Diablo, Diablo 2, Dungeon Siege, Fable The Lost Chapters, Deus Ex

1) BORDERLANDS
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 09 **Voto: 8½**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Uno sparatutto di ruolo pensato per il multiplayer, imperdibile per tutti i giocatori accaniti e i fan della cooperazione.



2) MASS EFFECT 2 Feb 10 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Cidiverte/Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Un capolavoro della fantascienza videoludica e un GdR d'azione lontano dai canoni.

3) TORCHLIGHT Gen 10 VOTO 8
Casa: Runic Games Distributore: Steam
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Divertente, vario e ben bilanciato, è uno dei modi migliori per ingannare l'attesa in vista di *Diablo III*.

4) TITAN QUEST Lug 06 VOTO 8 ½
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Gioco completo:** Feb 08
Un meraviglioso viaggio nella Storia antica e uno dei più riusciti eredi di *Diablo*.

5) JADE EMPIRE SPECIAL EDITION Mar 07 VOTO 8
Casa: BioWare Distributore: 2K Games/Take Two
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Ispirato alle tradizioni fantastiche dell'Estremo Oriente, spicca in virtù del sistema di combattimento.

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) LEFT 4 DEAD 2 Gen 10 VOTO 9
Casa: EA/Valve Distributore: Steam; Cidiverte; Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

2) UNREAL TOURNAMENT 3 Gen 08 VOTO 9
Casa: Midway Distributore: Leader
Trucchi: Mag 08/Giu 09 **Demo:** Nat 07

3) ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS Nov 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision It.
Trucchi: Apr 08 **Demo:** DVD Nov 07/Mar 08

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR X Nat 06 VOTO 8 ½
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Dic 06

2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE Ott 05 VOTO 8 ½
Casa: Graphsim Ent. Distributore: Imp Parallela
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

3) IL2 STURMOVIK 1946 Gen 07 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) STREET FIGHTER IV Lug 09 VOTO 9
Casa: Capcom Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

2) DEVIL MAY CRY 4 Set 08 VOTO 8 ½
Casa: Capcom Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ago 08

3) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
Trucchi: Feb 99 **Demo:** Nessuno

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Gen 06 VOTO 8 ½
Casa: Majesco Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Lug 02 **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

2) PUZZLE QUEST GALACTRIX Mag 09 VOTO 8
Casa: D3 Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

3) BRAID Giu 09 VOTO 9
Casa: Number None Distributore: Steam
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA IV Nat 08 VOTO 9
Casa: Rockstar Distributore: Take 2 Italia
Trucchi: Mar 09 **Demo:** Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO 8 ½
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

3) GEOMETRY WARS Set 07 VOTO 9
Casa: Bizarre Creations Distributore: Steam
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

mimmofree
Le donne videoludiche più interessanti
1. Mona Sax (Max Payne 2)
2. Alyx (Half-Life 2)
3. Carla Valenti (Fahrenheit)
4. Lara Croft (Tomb Raider)
5. Zoey (Left 4 Dead)

Don Ivano
La simpatia della redazza
1. Pape
2. Skulz
3. Fabio Kenobit
4. Paolo Paglianti
5. Claudio Chianese

Paolo1992
Quelli che vorrei giocare
1. Mafia II
2. Splinter Cell Conviction
3. GTA IV
4. Assassin's Creed 2
5. Call of Duty 4



CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION/BLIZZARD
0331/452970
BLUE LABEL ENT.
02/45408713
BRYO
199443817
EMC ENTERTAINMENT
071/2916445
CIDIVERTE
199106266
HALIFAX
02/413031
KOCH MEDIA
02/934669
LEADER
0332/874111
MICROFORUM
06/33251274
MICROSOFT
02/703921
NAMCO BANDAI
02/937671
NEWAVE ITALIA
055/72504
TAKE TWO ITALIA
0331/716000
UBISOFT
02/4886711



Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

La grande avventura 2010

UN SERIAL KILLER PER AMICO

La tradizionale kermesse sorrentina de La Grande Avventura è un bizzarro incontro tra una caccia al tesoro tradizionale e un'avventura punta e clicca.

NOZZE "di legno" per La Grande Avventura. Quello che è ormai divenuto un appuntamento fisso e imperdibile dell'estate sorrentina è giunto fatidicamente alla sua quarta edizione, del tutto nuova e dedicata, quest'anno, al tema inquietante (ma ricco di fascino investigativo) dei serial killer.

Aria di cambiamento in casa Marulandi, l'associazione che, dal 2007, cura l'organizzazione de La Grande Avventura: abbandonato il filone "storico", ispirato ai grandi classici del cinema d'avventura, da Indiana Jones a "Il Codice da Vinci", quest'anno il team capitanato da Johnny Pollio ha pensato bene di confezionare, per i circa 500 partecipanti iscritti alla manifestazione, una trama raffinata da romanzo giallo in perfetto stile" CSI", con colpi di scena, macabri ritrovamenti di resti umani e incontri con personaggi deliranti, magistralmente interpretati dagli attori presenti nelle varie ambientazioni (ben 22, quest'anno) in cui si è articolato l'evento.

Per chi avesse perso le "puntate precedenti", ricordiamo che La Grande Avventura è un'esperienza ludica a metà tra una caccia al tesoro di tipo tradizionale e un gioco di ruolo dal vivo, in cui i concorrenti si confrontano con scene popolate da personaggi interpretati da attori veri. Ad amalgamare ulteriormente quest'insolito mix, donando quel pizzico di originalità che rende La Grande Avventura una manifestazione unica nel suo genere ("Abbiamo fatto un sacco di ricerche su Internet, per vedere se qualcun altro, in qualche parte nel mondo, organizza qualcosa di simile ma non abbiamo trovato nulla", ci ha spiegato Johnny Pollio, presidente dell'associazione Marulandi nonché la "mente" che sta dietro all'intero progetto), c'è il linguaggio e la meccanica dei videogiochi, con particolare riguardo alle avventure punta e clicca, in stile *Broken Sword* per intenderci, o per chi è particolarmente affezionato a Ron Gilbert, alle avventure della LucasArts.



L'epilogo della Grande Avventura 2010 è stato un drammatico faccia a faccia con il serial killer e le sue deliranti farneticazioni mistiche!

Per questa ragione, tutti gli oggetti utili alla risoluzione dei vari "livelli" sono contrassegnati con delle icone autoadesive: un occhio, se l'oggetto si può solo guardare (o, al limite, fotografare); una mano se può essere raccolto e inserito nel proprio inventario o un ingranaggio se deve essere in qualche modo manipolato dai giocatori. La comunanza con il mondo dei videogiochi non finisce qui: ogni squadra ha disposizione un numero di "vite" pari al numero dei propri partecipanti. Proprio come in un gioco per PC, infatti, un giocatore può commettere sulla scena degli errori (facendosi sorprendere, per esempio, mentre sottrae un oggetto) che ne comportano l'immediata eliminazione mediante il tradizionale Game Over. Un giocatore così eliminato non può più partecipare a quel livello, né a quello successivo, obbligando un compagno a prenderne il posto. Anche l'interpretazione delle scene da parte degli attori è vincolata a un meccanismo tipico da avventura punta e clicca: in un particolare livello in cui era necessario accedere a un computer protetto da password, per esempio, i giocatori dovevano nascondersi e attendere che l'attore presente sulla scena si allontanasse per andare in bagno, il che avveniva con cronometrica regolarità ogni

LA PROFEZIA DI MALACHIA

È uno degli argomenti preferiti delle trasmissioni televisive dedicate al tema del mistero, da "Voyager" a "Stargate": la cosiddetta Profezia di Malachia arrovella da secoli studiosi e semplici curiosi, che si affannano a cercarne nuove e più esaustive interpretazioni. Così come la più celebre Profezia di Nostradamus, infatti, anche quella di Malachia ha una forma criptica che dev'essere interpretata. Attribuita a San Malachia di Armagh, vescovo irlandese vissuto tra il 1094 e il 1148, la profezia (gli storici non sono concordi sulla sua paternità e in molti sono propensi a credere che sia stata scritta, in realtà, nel 1595 da un monaco benedettino chiamato Arnold Wion) consiste in una premonizione tratta da una visione mistica, avuta dal santo, in cui Malachia avrebbe descritto, in modo figurato, i 112 futuri papi, da papa Celestino II (1143-1144) fino alla fine dei tempi, indicando ognuno con un motto in latino (l'attuale pontefice, per esempio, sarebbe etichettato come "De Gloria Olivae", un motto che è stato collegato al nome Benedetto perché i benedettini sono anche chiamati "monaci olivetani"). Come molte altre, si tratta di una premonizione legata alla fine del mondo: secondo Malachia, infatti, la morte del centododicesimo pontefice (il cui motto è "Petrus Romanus") coinciderebbe con la fine della Chiesa e con quella del pianeta. L'avvicendarsi di quelli che, secondo la profezia, sarebbero gli ultimi papi dei tempi (Benedetto XVI sarebbe il 111° papa, cioè il penultimo!), ha riportato l'attenzione su questa profezia. Proprio a questo aspetto s'ispira, nella finzione narrativa, il folle serial killer protagonista de La Grande Avventura 2010: nella sua delirante interpretazione, che vede l'attribuzione dei motti latini non a dei pontefici, ma a gente comune (seppur in qualche modo legata al Vaticano), l'eliminazione anzitempo degli stessi dovrebbe prevenire la fine del mondo.

Piccole leghe crescono



Con la definitiva scomparsa del campionato professionistico di videogiochi, le mai troppo compiante ESL Pro Series, l'attività agonistica in Italia è affidata alla buona volontà e alle singole iniziative di privati e appassionati. Per questo non possiamo che salutare con entusiasmo ogni proposta di torneo sul suolo nazionale. Questo mese, in particolare, ci è sembrato degno d'interesse il torneo online di *SWAT 4* proposto da un clan multigaming, l'ItalianTaskForce, un torneo a 16 squadre (da quattro giocatori + due riserve ciascuna) con un montepremi tutt'altro che simbolico (sono stati messi in palio dei GameServer). Il torneo dovrebbe iniziare il 20 ottobre. GMC pubblicherà, sui prossimi numeri, il nome del team vincitore.

sito di riferimento: http://itf-clan.forumfree.it/



La squadra dei Runaway si è aggiudicata l'edizione 2010 de La Grande Avventura, dopo un'estenuante ricerca durata più di 40 ore.

180 secondi (allontanandosi per un minuto, giusto il tempo per forzare il PC senza lasciare traccia).

Particolarmente intricata la trama di quest'anno, che metteva i partecipanti nei panni d'improvvisati investigatori privati, incaricati d'indagare su una misteriosa serie di delitti apparentemente slegati tra loro e per questo inizialmente attribuiti a diversi sospettati, per lo più delinquenti occasionali. Solo in una fase avanzata del gioco gli investigatori scoprivano che, invece, la mano dietro gli efferati delitti era sempre la stessa: quella di un diabolico quanto folle serial killer che agiva ispirandosi alla fantomatica Profezia di Malachia, credendo di prevenire, con la sua "impresa", la fine del mondo.

Una trama ben congegnata, cui ha fatto eco l'impressionante livello di organizzazione dimostrato dalle cinque squadre in gara: la maggior parte delle quali si è dotata di un vero e proprio quartier generale, con tanto di cucine, posti letto, sala riunioni in cui sono stati appesi i referti e i profili forniti dalla scientifica e "sala informatica", continuamente collegata a Internet per le necessarie ricerche in Rete. Da segnalare anche la coscienza ecologica di una squadra (i Meticci, alla loro seconda Grande Avventura) che ha addirittura organizzato un rifugio ecocompatibile, con tanto di raccolta differenziata e utilizzo di materiali a basso impatto ambientale. A spuntarla, in ogni caso, è stata la squadra veterana dei Runaway che si sono aggiudicati per la terza volta (su quattro edizioni) il trofeo, esplodendo in un multicolore tripudio di gioia alla conclusione dell'evento.

Uno degli aspetti che maggiormente colpiscono, in quest'insolita e intelligente manifestazione, è il fatto che è in gran parte finanziata con fondi pubblici: "La Grande Avventura ha saputo dimostrare in questi anni la propria vocazione sociale attirando giovani, e non solo, in una due giorni di sano divertimento, in posti stupendi e poco conosciuti", ci ha spiegato Francesco Gargiulo, assessore di Piano di Sorrento. "Questa è stata una ragione sufficiente, per la giunta comunale, per dare il proprio contributo all'iniziativa". "La capacità de La Grande Avventura di valorizzare panorami della penisola sorrentina, poco conosciuti, ma meritevoli di essere riscoperti da cittadini locali e turisti", continua Massimo Coppola, consigliere del comune di Sorrento, "è la molla che ci ha convinti a finanziare l'evento".

Un grande successo, insomma, che speriamo sia destinato a replicarsi per lungo tempo. Arrivederci a La Grande Avventura 2011!

Paolo Cupola



sito di riferimento: www.lagrandeavventura.net/

ESL Major Series VII

UNA NUOVA STAGIONE EMS!

Iniziate le qualificazioni per la competizione continentale per club. Tanti gli italiani in gara.



Call of Duty 4 è, insieme a *PES 2010*, una delle discipline su cui l'Italia punta maggiormente per queste EMS, con ben tre team partecipanti!

È partita ufficialmente, il mese scorso, la settima edizione delle ESL Major Series, la massima competizione continentale per club e singoli atleti dopo gli Extreme Masters. Come avevamo ricordato nei numeri precedenti dell'Arena, l'EMS VII avrà un montepremi piuttosto simbolico (complessivamente, solo 22.500 euro, comunque qualcosa in più rispetto al montepremi precedente, di soli 17.000 euro) e si concluderà il prossimo dicembre. Sono 12 le discipline selezionate dagli organizzatori dell'Electronic Sports League (contro le 14 dell'edizione passata). Per alcune di esse, al momento di andare in stampa erano ancora aperte le qualificazioni (alcune discipline "minori", quali *America's Army* o *Team Fortress 2*, hanno un sistema di qualificazione esclusivamente basato su inviti diretti), per cui, benché non siamo ancora in grado di offrirvi un elenco completo delle rappresentative italiane a queste EMS, possiamo comunque darvi una succosa anteprima, in attesa di proporvi i primi risultati. È doloroso constatare, purtroppo, l'esclusione dell'Italia da alcune specialità importanti come *FIFA 2010* o *Warcraft III*, mentre, per fortuna, gli azzurri sembrano andare forte in *PES 2010* e *Call of Duty 4*, grazie anche all'ottimo piazzamento ottenuto nell'EPS VI. È degno di nota il doppio impegno di quello che è, al momento, il miglior team italiano multigaming, gli OX Enermax, nonché l'abbandono di Edoardo "Legend" Mariotti, che lascia il proprio posto di campione di *TrackMania* a due connazionali. Eccovi la lista completa, specialità per specialità:

America's Army: Iscrizioni ancora aperte
Team Fortress 2: Iscrizioni ancora aperte
Quake Live: Iscrizioni ancora aperte
Avalon Heroes: Iscrizioni ancora aperte

Enemy Territory: Nessuno slot disponibile per l'Italia
FIFA 2010: Nessuno slot disponibile per l'Italia
Warcraft 3: Nessuno slot disponibile per l'Italia
Day of Defeat: Nessuno slot disponibile per l'Italia

CounterStrike: Source: Ammessi gli OXEnermax al primo round di qualificazione
Call of Duty 4: Ammessi gli OXEnermax direttamente alla fase a gironi (dato il piazzamento alle EMSVI); ammessi gli Airborne Gaming al primo round di qualificazione, ammessi i Refresh Gaming al secondo round di qualificazione
PES 2010: Ammesso Andrea "Milanista" Imperio direttamente alla fase a gironi (dato il piazzamento alle EMSVI); per l'Italia sono disponibili due altri slot per il primo round di qualificazione e altrettanti per il secondo, ma non sono ancora stati assegnati
TrackMania Nations Forever: Ammesso Tauan Allemagna (giocatore di origine tailandese, ma di nazionalità italiana) direttamente alla fase a gironi; ammesso anche il modenese Giuseppe "Beppo92" Casella, al secondo round di qualificazione.

sito di riferimento: www.esl.eu/eu/ems/season7/

Gioco Indie

LIQUISITY 2

Viva le cose semplici.

- **Autore:** Vertigo Games
- **Genere:** Piattaforme
- **Dimensioni:** 21 MB
- **Internet:** www.vertigogaming.net

CI sono momenti in cui si sente il bisogno di allontanarsi per un po' dai giochi celebri, con alto budget e di successo, per esplorare le magiche miniere da cui estrarre titoli "indie", ovvero quei piccoli progetti che, a volte, riescono a regalare ore di divertimento spensierato.

Liquisity, appartenente a questa categoria, venne pubblicato nel 2005, e il suo successore ha visto recentemente la luce in una versione preliminare (non si tratta, dunque, di qualcosa di completo e definitivo) "esposta" al giudizio del pubblico in una competizione di giochi indie. Attraverso i 18 piccoli livelli disponibili, ambientati in fantasiosi acquari, una pallina dovrà attraversare ostacoli di vario tipo – spuntoni, superfici su cui rimbalzare e il fondo – fino a giungere alla meta. L'atmosfera del gioco è caratterizzata da una musica rilassante e da un comparto grafico semplice, ma gradevole; certo, non sarebbe male vedere in futuro, nella versione definitiva, ostacoli e percorsi più elaborati e originali, dato che le meccaniche a volte risultano troppo banali e sanno di già visto. *Liquisity 2* merita, in ogni caso, una prova: non costa nulla e occupa pochissimi MB.

GIOCHI COMPUTER

INSTALLAZIONE

1 Puntate il browser all'indirizzo **www.indiepubgames.com/game/Liquisity_2** e cliccate sul pulsante **Download**

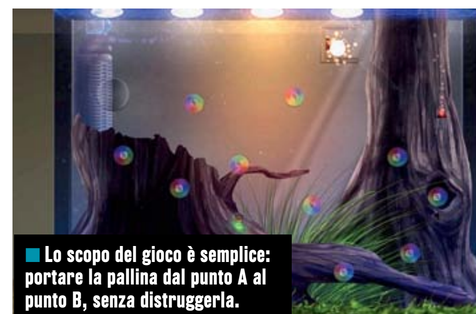
2 Una volta scaricato, estraete il contenuto in una cartella e fate partire il processo d'installazione. Dopo qualche secondo sarete pronti a giocare.



VERDETTO

★★★☆☆

Questo assaggio di *Liquisity 2* è apprezzabile, e il piccolo gruppo di persone che lavora al progetto dimostra capacità degne di nota.



Lo scopo del gioco è semplice: portare la pallina dal punto A al punto B, senza distruggerla.



Gli ostacoli da evitare non sono molto originali, ma svolgono bene il proprio compito.

Browser Game

TRANSFORMICE

Portare a casa il formaggio non è mai stato così esilarante.

- **Autore:** Tigrounette
- **Genere:** Azione/Puzzle Multiplayer
- **Internet:** www.transformice.com/en

DALLA Francia arriva un curioso titolo multiplayer da giocare tramite il browser: *Transformice*.

Dietro questo buffo nome si celano pericoli, risate e una buona dose di cooperazione che spesso sfocia in vendetta e competizione. Lo scopo del gioco è semplice: correre verso il formaggio, afferrarlo, e tornare nella tana sani e salvi prima che scada il tempo a vostra disposizione. Le altre decine di topi, guidati da altrettanti giocatori in carne e ossa, faranno lo stesso, aiutati da uno sciamano selezionato fra i partecipanti, dotato di capacità superiori rispetto agli altri semplici roditori. Queste capacità consistono nel poter materializzare una serie di oggetti (travi, casse, e diversi tipi di sostegni) che possono aiutare il gruppo a raggiungere lo scopo: il tutto si traduce, spesso, in diaboliche trappole mortali con tanto di topi che spiccano il volo o precipitano verso un inevitabile, tragico destino. Inutile dire che l'ilarità scatenata da certe situazioni sarà irresistibile anche per i giocatori più seri. Insomma, coinvolgete gli amici e provate il divertente *Transformice*: passerete qualche gradevole mezzora.

GIOCHI COMPUTER



Le travi e i sostegni posizionati dagli sciamani seguono le leggi della fisica... purtroppo.

COME GIOCARE

Vi basterà visitare il sito **www.transformice.com/en** per giocare entro pochi secondi: dovrete semplicemente digitare un nome e verrete direttamente catapultati in una stanza (per cambiare, è sufficiente digitare nella chat **/room nomestanza**).



Il caos causato da uno sciamano non proprio all'altezza si traduce, spesso, in momenti esilaranti.

VERDETTO

★★★★☆

Transformice è un gioco tanto semplice quanto divertente. Gratuito, merita sicuramente una prova.

MMORPG

IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE

Nella Terra di Mezzo, senza pagare il biglietto (o quasi).

- **Casa:** Turbine/Codemasters Online Games
- **Sviluppatore:** Turbine
- **Distributore:** Codemasters Online Games
- **Provato su:** Giu 07, 8½
- **Multiplayer:** Internet
- **Requisiti:** CPU 1,8 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB DX 9.0c, Windows XP/Vista/7, Banda Larga
- **Internet:** www.lotro.com; www.lotro-europe.com

LE idee di Turbine, casa di sviluppo americana, sono chiare: dopo la realizzazione di un modello "free to play" (gratuito con microtransazioni) per il proprio *Dungeons & Dragons Online* capace di risvegliare l'interesse del pubblico in modo incredibilmente efficace, lo stesso trattamento è toccato a *Il Signore degli Anelli Online* (*LotRO*, per gli amici della Contea).

Quest'ottimo MMORPG ha sempre vantato un buon numero di giocatori e una grande cura posta negli aggiornamenti (chiamati Books), dedicati a incrementare i contenuti in un modo che definiremmo impeccabile: la Terra di Mezzo e le sue peculiarità si sono espanse continuamente nel corso degli ultimi tre anni, vedendo l'aggiunta dell'Housing (la possibilità di possedere e decorare una casa), di interi capitoli con missioni, di nuove aree e di diverse espansioni sempre gradite a Giochi per il Mio Computer.

È bene precisare che il modello free to play è al momento disponibile solo nella versione americana del gioco, quella gestita da Turbine (**www.lotro.com**), mentre Codemasters applicherà le stesse regole e modalità questo autunno (**www.lotro-europe.com**). Al momento, è comunque possibile giocare sui server d'Oltreoceano senza particolari problemi.





Già durante i primi livelli, affronterete una missione che vi aiuterà a comprendere il funzionamento del negozio virtuale.

> "Il modello studiato da Turbine porta, prima o poi, a spendere qualcosa"

Dunque, giocare a *LotRO* senza sborsare un euro è una realtà? Da quanto abbiamo visto, almeno per i primi venti livelli non ci sono particolari problemi, ma è indubbio che il modello studiato da Turbine porti, prima o poi, a spendere qualcosa. Questo non è un male, in quanto il gioco è sempre e comunque di prima qualità; le limitazioni spaziano dal numero di personaggi per server, a quello dei Gold (la moneta), fino alle missioni disponibili. Se il gioco catturerà la vostra attenzione, ottenere il meglio da questo sistema vorrà dire spendere qualche euro, ma grazie a come è stato strutturato il LotRO store (il negozio virtuale disponibile in gioco) non è difficile razionalizzare il tutto per comprare, per esempio, i pacchetti di missioni per determinate zone solo quando ne avrete la necessità, o acquistare dei punti (una sorta di valuta virtuale da spendere per oggetti e altro ancora) per entrare in possesso della cavalcatura già a livello 5. Insomma, potrete godervi *LotRO* spendendo sicuramente meno di un classico abbonamento mensile, semplicemente divenendo un utente Premium, ovvero sborsando una piccola cifra anche una volta sola; nelle vesti di utente VIP (nessuna limitazione, 14,99 dollari mensili) avrete invece accesso a contenuti come, per esempio, il Monster Play, la modalità giocatore contro giocatore su scala massiva (tutt'altro che necessaria, a dire il vero).

A giudicare dalla quantità di persone che si sta riversando nei server, possiamo definire l'esperimento riuscito, anche se i risultati potrebbero migliorare – la gran quantità di opzioni sta confondendo non pochi giocatori.

Se avete giocato a *Il Signore degli Anelli Online* mesi o anni or sono, non c'è momento migliore per ritornare: chi vi scrive non ha avuto difficoltà a immergersi nell'atmosfera della Terra di Mezzo, ricreata in un MMORPG che è migliorato costantemente. Senza dubbio è uno dei migliori esponenti del genere, da affrontare gustandosi il testo delle missioni (in inglese) e tutti i numerosi particolari.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

VERDETTO

★★★★☆

Questo nuovo modello di pagamento non rappresenta il declino di *LotRO*, ma un eccitante nuovo inizio, preludio di ulteriori contenuti, ora accessibili a molte più persone.

DUBBI?

Le numerose opzioni di pagamento e i limiti posti dal giocare senza le espansioni stanno causando non pochi mal di testa a parecchi utenti. Puntando il browser a questo indirizzo **www.lotro.com/free.php#sub_detail_text** potrete consultare una tabella riassuntiva (in inglese) su cosa è disponibile e a chi. In ogni caso, creare un nuovo account e scaricare il gioco non è complicato, ma soprattutto non costa nulla. Il consiglio è di installare il tutto e cominciare a giocare, cliccando sul bottone del LotRO store posto nell'interfaccia. Da qui, potrete acquistare punti e consultare una lista di tutti gli oggetti disponibili, come le cavalcature (con limite di tempo e non), gli oggetti dedicati all'estetica del personaggio, consumabili, e altro ancora. Effettuando un acquisto, verrete promossi a utenti Premium, i cui privilegi sono chiaramente esposti nella pagina Internet riportata qualche riga più su. Quando anche la versione Codemasters (quella europea) verrà adattata a questo nuovo modello, le regole saranno pressoché identiche.

IL FUTURO

Le due espansioni, *Mines of Moria* e *Siege of Mirkwood* (che, precisiamo, non rientrano nei contenuti free to play), insieme ai numerosi Books (nuovi capitoli implementati gratuitamente) hanno espanso notevolmente i contenuti del gioco. *Dungeons & Dragons Online*, una volta "convertito" al nuovo modello, ha vissuto una seconda primavera quanto ad aggiornamenti, destino che speriamo tocchi anche a *LotRO*. Gli sviluppatori hanno annunciato di essere al lavoro, e non si può certo dire che manchino gli spunti, grazie alla vastità del mondo immaginato da Tolkien.

Boardgame storico

BATTLES OF NAPOLEON: THE EAGLE AND THE LION

"Waterloo è una battaglia di primo ordine, vinta da un capitano di secondo..."
Victor Hugo, "I miserabili"

- **Casa:** Nexus
- **Giocatori:** 2
- **Tempo medio:** 180 minuti
- **Distributore:** Giochi Uniti (www.giochiuniti.it)
- **Prezzo:** € 89,90
- **Internet:** www.nexusgames.com

QUELLO delle guerre napoleoniche è un periodo storico che ha ispirato un numero considerevole di wargame da tavolo.

Curiosamente, però, nessun produttore ha mai provato a cimentarsi nella realizzazione di un semplice boardgame, caratterizzato cioè da un livello di complessità più modesto rispetto a quello dei "giochi di guerra" tradizionali. A tale lacuna, ambiziosamente, si propone di porre rimedio Nexus con il colossale "Battles of Napoleon: The Eagle and The Lion".

Tanto per sgombrare il campo dagli equivoci, diciamo subito che il gioco è splendido e avremo occasione di enfatizzarne, più avanti, gli innumerevoli pregi. Tuttavia, l'obiettivo di realizzare un boardgame napoleonico è stato mancato. Chi si aspettava un sistema di gioco sulla falsariga di quello già sperimentato con successo in "Memoir '44" di Days of Wander o "Battle Cry" di Avalon Hill resterà deluso, perché "Battles of Napoleon" è un wargame travestito da boardgame, e mantiene comunque un livello di complessità e d'impegno non banali, in linea con i sistemi di simulazione storica più diffusi. Proprio come accade in questi ultimi, per esempio, il titolo di Nexus pone grande enfasi sul sistema di comunicazione degli ordini, dai comandanti di brigata a quelli di reggimento (e da questi alle singole unità) attraverso la "catena di comando". Un elemento di grande realismo, ma che aggiunge un notevole grado di complessità, oltre che di profondità tattica.

Il gioco, di produzione italiana, si presenta con una voluminosa confezione contenente un vasto assortimento di materiali di qualità, tra cui spiccano le ottime 200 (!) miniature in plastica pressofusa, metà dell'esercito francese, l'altra metà riservata agli inglesi. Qui una prima nota, che non è un difetto ma che potrebbe far storcere il naso a chi non ama il modellismo: non tutte le miniature sono immediatamente pronte all'uso, perché alcune richiedono una certa preparazione per essere utilizzate. I pezzi di cavalleria e di artiglieria, così come gli ufficiali a cavallo, necessitano, infatti, di un montaggio preliminare, che richiede l'incollaggio di parti separate (lo stesso regolamento raccomanda di utilizzare della colla per modellismo). Sarà bene, dunque, armarsi di tempo e di pazienza.

Va dato atto del genuino impegno, dimostrato dagli autori, di cercare di spiegare nel modo più semplice possibile i complessi meccanismi del gioco, ma nonostante le migliori intenzioni, il regolamento è contenuto in un manuale di 48 pagine. Anche il sistema di combattimento, benché risolto mediante l'utilizzo di un unico dado a dieci facce, è tutt'altro che semplice e, a volte, calcolare l'esito di scontro a fuoco, di una mischia o di una carica di cavalleria tra modificatori di terreno, di comando, di rango più altre mille variabili messe in gioco dalle carte tattiche, ricorda la risoluzione delle astruse espressioni algebriche che tanto hanno funestato la nostra adolescenza di studenti. Difficile, perciò, aspettarsi che una partita a un gioco così impegnativo possa durare poco: per la prima missione introduttiva, consigliata dallo stesso regolamento, abbiamo impiegato quasi 5 ore, anche se più realisticamente, per uno scenario di bassa complessità, il tempo medio di risoluzione potrà attestarsi sulle tre ore. Dal mondo dei boardgame, cui cerca in qualche modo d'ispirarsi, "The Eagle and The Lion" riprende un paio di meccanismi che aggiungono un pizzico di sale al gioco: prima di tutto l'utilizzo di un mazzo di carte "evento/reazione". Sono carte che vengono pescate casualmente dai giocatori da un mazzo comune e che introducono degli "effetti speciali" all'azione di gioco (alcune carte, per esempio, consentono di aumentare temporaneamente la velocità di spostamento delle unità, oppure aggiungono attacchi supplementari o altri bonus alle truppe). Particolarmente apprezzabile, inoltre, il sistema di gestione dell'iniziativa, del tutto inedito per un wargame storico, che permette ai giocatori di muovere i propri pezzi in anticipo rispetto all'avversario. Un grande gioco, insomma, ma non è per tutti.



La ricca confezione di "Battles of Napoleon: The Eagle and The Lion" contiene 4 mappe di gioco, due volumi (con le regole e gli scenari) e ben 200 miniature di plastica di ottima fattura.

Paolo Cupola



VERDETTO



Un ottimo prodotto, con componenti di pregevole fattura e caratterizzato da una ricerca storica accuratissima, ma con un regolamento complesso per un boardgame.

GLI SCENARI

Sono dieci gli scenari proposti in "The Eagle and the Lion". Gli autori, intelligentemente, hanno scelto di coprire un periodo storico piuttosto ampio, dal 1806 fino al drammatico e leggendario epilogo della "carriera" napoleonica, quel 18 giugno 1815 che, con la celebre battaglia di Waterloo, segnò la disfatta dell'imperatore dei francesi. Con l'esclusione di uno scenario introduttivo ambientato in Italia (la battaglia di Maida, svoltasi vicino a Catanzaro il 4 luglio 1806), e di una (piuttosto impegnativa, in verità) battaglia di Talavera, in Spagna (28 luglio 1809), tutti gli scenari proposti sono circoscritti a due storiche imprese militari: la battaglia di Salamanca (Spagna, luglio 1812) e la leggendaria campagna dei Cento Giorni, da marzo a giugno 1815, culminata appunto con Waterloo, che gli autori "spezzano" in tre scenari differenti. Si tratta di una selezione delle guerre napoleoniche (limitata dalla necessità di comprendere solo conflitti con l'esercito inglese, dato il tema di quest'edizione), ma, come hanno più volte ricordato i produttori, "Battles of Napoleon" è un sistema di gioco per il quale saranno presto rese disponibili espansioni e nuovi scenari. Per la battaglia di Austerlitz, insomma, ci sarà da aspettare ancora un po'.



La qualità delle miniature è eccellente, però richiede un minimo di preparazione: i pezzi di cavalleria e di artiglieria, infatti, devono essere montati e incollati.

Mondi virtuali

WORLD OF TANKS

*Battaglie online fra carri armati... C'è altro da aggiungere? Ci pensa il nostro **Antonio Colucci**.*





Se rimarrete immobili in mezzo alla vegetazione, i nemici non potranno vedervi.

I carri armati sono spesso protagonisti di titoli simulativi e non proprio alla portata di tutti. Wargaming.net, al contrario, ha deciso di sviluppare un gioco gratuito completamente dedicato agli affascinanti cingolati, considerando i modelli degli Anni '30 – '50 e proponendo un sistema di controllo alla portata di tutti.

Il concetto è semplice: prenderete il controllo di un tank, lanciandovi in battaglie online fra due squadre (15 contro 15) durante le quali dovrete eliminare tutti gli avversari, o arrivare a controllare la base nemica. La componente che rende il tutto estremamente interessante è quella dedicata alla gestione ed evoluzione del vostro carro.

Già durante i primi minuti è facile rendersi conto della profondità di *World of Tanks* (**www.worldoftanks.com**), con menu ricchi di opzioni e meccaniche che ricordano da vicino quelle apprezzabili nei GdR online. Il vostro hangar può contenere più di un mezzo e, portando a termine le battaglie, guadagnerete esperienza e crediti. La prima consiste in punti distribuibili nel cosiddetto Tech Tree, una finestra suddivisa in Unione Sovietica e Germania (i mezzi al momento disponibili appartengono a queste due nazioni) al cui interno si trovano le icone rappresentanti i mezzi che potrete sbloccare e le componenti da migliorare. Questo sistema funziona bene e la voglia di lanciarsi in battaglia viene stimolata dal continuo avanzamento verso tank migliori. Un deciso apprezzamento va espresso anche nei confronti dell'interfaccia, ben organizzata e in alcuni aspetti simile a quella di *EVE Online*. Proprio tramite questi menu avrete modo di riparare e rifornirvi dopo una battaglia, oltre che di gestire l'equipaggio, che in *World of Tanks* non riveste un ruolo attivo, ma, grazie alla possibilità di migliorarne le capacità, rappresenta buona parte delle statistiche e potenzialità offensive, di riparazione, o di camuffamento.



Nell'hangar potrete cambiare carro, assegnare i punti esperienza e gestire rapidamente tutte le opzioni del gioco.

Per quanto riguarda il fulcro del gioco, ovvero le battaglie, l'impressione è quella di trovarsi di fronte a un titolo dalle grandi potenzialità: il sistema di controllo è semplice, ma le meccaniche offrono spazio per tattiche complesse. Il carro viene comandato con la tastiera e la torretta con il mouse; il reticolo al centro dello schermo mostra la direzione del puntatore e quella del cannone, che si sposterà in modo decisamente più lento rispetto alla visuale. Le tattiche complesse citate in precedenza sono attuabili grazie a numerosi dettagli non trascurati dagli sviluppatori, come la diversa resistenza delle parti dei carri e la conseguente importanza della direzione degli attacchi. È anche possibile effettuare il cosiddetto ramming, ovvero lanciarsi contro un bersaglio e provocare danni in base alla velocità (aspetto migliorabile, data l'incongruenza dei danni riportati da chi attacca in questo modo); inoltre, non è difficile bloccare i cingoli e quindi i movimenti avversari grazie a uno scontro mirato.

Gli sviluppatori promettono nuovi contenuti, compresa la mappa globale con le provincie da conquistare, che eleverebbe l'azione di *World of Tanks* su una scala massiva. Ci sono ancora diversi problemi da risolvere, come il matchmaking che spesso offre scontri non proprio bilanciati, ma la strada è quella giusta.



COME GIOCARE

Nel momento in cui scriviamo è in corso una Beta a numero chiuso di *World of Tanks*, cui è piuttosto facile partecipare grazie alla frequente distribuzione dei codici necessari per l'iscrizione da parte di diversi siti Internet e degli sviluppatori stessi. Nel frattempo, puntate il vostro browser all'indirizzo **http://game.worldoftanks.com** e compilate i campi richiesti nel modulo d'iscrizione alla Beta (accessibile cliccando su Apply for CBT) – è necessario conoscere la lingua inglese. In questo modo, avrete la possibilità di ricevere una chiave, se verrete selezionati. Il file di installazione di *World of Tanks* "pesa" 1,15 GB.

Primi passi

Le prime partite con la Beta di *World of Tanks* potrebbero rivelarsi particolarmente ostiche. La cosa più importante è affrontare le battaglie di allenamento, in cui non incontrerete avversari coriacei. Successivamente, è bene acquistare un carro migliore di quello iniziale, che è pessimo e praticamente inefficace per intaccare seriamente le corazze nemiche. Dovrete adattare le vostre tattiche in base al mezzo a disposizione: un tank pesante riveste un ruolo decisamente diverso rispetto a un destroyer, sia a livello di posizionamento, sia di utilità – lanciarsi all'attacco frontalmente è quasi sempre sbagliato. Una volta acquisita la giusta familiarità con i controlli e le tattiche di gioco, vi divertirete sicuramente di più.



I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nel disco allegato alla rivista. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine.

esplora & GIOCA

A cura di Elisa Leanza

PROBLEMI CON IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

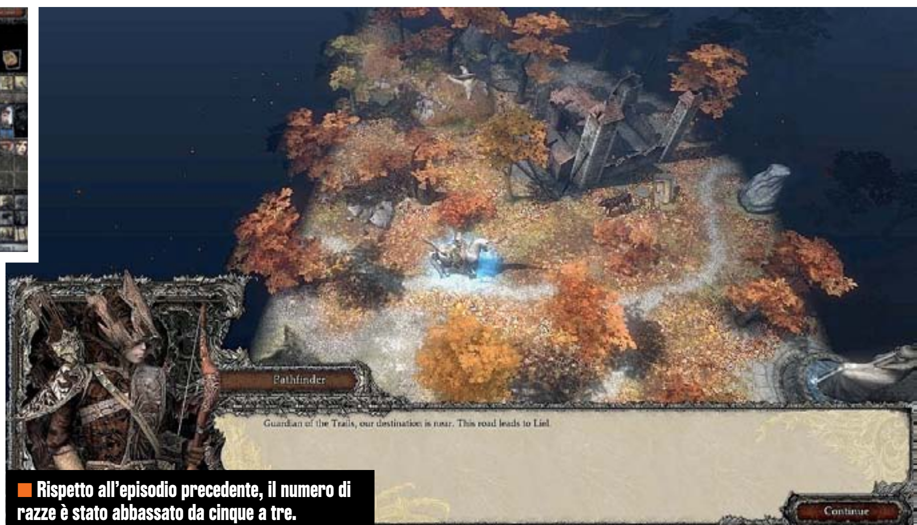
Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista dei DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@sprea.it. Provvederemo alla sostituzione dei DVD difettosi entro i tre mesi successivi al mese di copertina. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrino anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

Strategia a turni

DISCIPLES III: RENAISSANCE

Un nuovo capitolo della saga strategica a turni fantasy.





Rispetto all'episodio precedente, il numero di razze è stato abbassato da cinque a tre.

IL sequel dell'apprezzato *Disciples II: Dark Prophecy* si propone in una versione demo che consente di assaggiare le innovazioni apportate alla saga da questo terzo episodio, dal titolo *Disciples III: Renaissance*.

Fra le novità, un sistema di combattimento più articolato (già in origine il gioco si è presentato come un complesso mix fra elementi strategici e GdR) e la visuale in 3D. Provare il demo di *Disciples III* è anche un buon modo per prendere atto delle differenze e delle somiglianze che lo legano al suo antagonista di sempre, la saga di *Heroes of Might and Magic*, da cui sembra aver preso in prestito il nuovo sistema di combattimento a esagoni.

Per installare il demo è sufficiente cliccare due volte sul file **DIIIdemo_setup** (ignorate pure gli altri due file .bin presenti all'interno della cartella **Disciples**) e seguire la procedura automatica di installazione che, a causa delle dimensioni del demo, potrebbe impiegare più di qualche minuto. Una volta avviato il gioco, avrete a disposizione la sola modalità Campaign (campagna), e potrete scegliere fra una folta schiera di impostazioni dalla sezione Options. Selezionate, quindi, uno dei tre livelli di difficoltà, la classe (Warlord, Guild Master e Archimage) del vostro personaggio e sceglierete se affrontare il tutorial o una missione delle tre campagne proposte, le stesse presenti nel gioco completo: Empire, Legions of the Damned ed Elves Alliance). Troverete la recensione di *Disciples III: Renaissance* su questo numero di Giochi per il Mio Computer.



COMANDI PRINCIPALI
Il gioco può essere gestito interamente tramite il mouse.

Casa: FX Interactive
Requisiti: CPU 2 GHz, 512 MB di RAM, Scheda video 256 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Pannello di controllo** e poi **Programmi e funzionalità.** Cercate la voce **Disciples Demo** e cliccate sul pulsante **Disinstalla** accettando la rimozione di tutti i componenti.

Gli altri demo

MAKING HISTORY II THE WAR OF THE WORLD

Genere: Strategico
Casa: Mamba Games
Requisiti: CPU DUAL CORE 2 GHz, 2 GB di RAM, Scheda video 256 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Versione dimostrativa per lo strategico sviluppato da Muzzy Lane e ambientato nella Seconda Guerra Mondiale. Il demo comprende tutte le opzioni del gioco completo (tranne la modalità multiplayer), permette di giocare una partita della durata di cinquanta turni e propone lo scenario Last Days of Peace, sui giorni che precedettero l'invasione della Polonia da parte di Hitler. Per installare il demo, assicuratevi di disporre di almeno 1,2 GB di spazio libero, accettate il contratto di licenza e poi cliccate su **Next** nella schermata in cui viene richiesto l'inserimento del codice di licenza (lasciando bianco il campo) e confermate la scelta anche nelle schermate seguenti. Una volta avviato il demo, se il vostro PC è connesso a Internet, avrete modo di aggiornare automaticamente il software. Durante le fasi preliminari di scelta della nazione e delle varie impostazioni della partita, il gioco verrà visualizzato in finestra, per poi passare alla visualizzazione a schermo intero solo all'avvio della partita vera e propria. Nella cartella d'installazione del demo troverete anche un utile manuale in formato PDF (in inglese).

SUMMER CHALLENGE: ATHLETICS TOURNAMENT

Genere: Gioco sportivo
Casa: RTL Sports
Requisiti: CPU 2 GHz, 1 GB di RAM, Scheda video 128 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Versione dimostrativa in lingua italiana per la raccolta di eventi sportivi *Summer Challenge: Athletics Tournament*. Il demo richiede quasi 900 MB di spazio libero su hard disk e mette a disposizione le modalità Disciplina singola, Coppa, Sfida e Multigiocatore. Le uniche discipline previste, delle otto presenti nel gioco completo, sono tiro con l'arco e trampolino elastico, affrontabili scegliendo fra quattro livelli di difficoltà.

NATION RED

Genere: Sparatutto
Casa: Kaos Studios
Requisiti: CPU 2 GHz, 1 GB di RAM, Scheda video 128 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

La versione demo di *Nation Red*, sparatutto con visuale dall'alto ambientato in una regione invasa dagli zombi, è per giocatore singolo, il quale potrà scegliere fra le modalità Missions, Survival, Free Play e Barricade. Per installare il demo potete comodamente ignorare tutti i vari campi da riempire e seguire la procedura automatica cliccando semplicemente su Next e, infine, su Install. Per modificare la cartella di destinazione, è sufficiente cliccare sull'opzione Browse quando appare in una delle finestre di installazione.

AMNESIA: THE DARK DESCENT

Genere: Survival Horror
Casa: Frictional Games
Requisiti: CPU 3 GHz, 1 GB di RAM, Scheda video 256 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Gli sviluppatori di *Penumbra* riprendono a terrorizzare il proprio pubblico con un nuovo gioco all'insegna della paura. Il demo di *Amnesia The Dark Descent* non è particolarmente esoso in termini di spazio, infatti occupa poco più di 400 MB, è in italiano e, una volta avviato, vi permetterà di eseguire un rapido test delle prestazioni del PC che indicherà la qualità della grafica alla portata della vostra scheda video.
Dopo una breve introduzione al gioco e al suo "spirito", avrà inizio l'avventura e starà a voi cercare di sopravvivere in uno scenario assolutamente inquietante.
La recensione di *Amnesia* vi attende in questo numero di GMC.

HANDBALL CHALLENGE TRAINING CAMP VOL. 1

Genere: Gioco sportivo
Casa: Neutron Games
Requisiti: CPU 3 GHz, 512 MB di RAM, Scheda video 256 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Un titolo dedicato agli appassionati di pallamano. Il demo del gioco è in formato compresso, pertanto, per poter essere installato, deve prima essere estratto in una cartella creata appositamente sul vostro computer. Una volta fatto, cliccate due volte sul file **HCSetup** e seguite la procedura.

UTILIZZO DEL DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.



Tre shareware differenti che spaziano da *Star Defender 4*, un classico sparatutto spaziale, al puzzle game (*Cradle of Rome*, ambientato prima della fondazione di Roma). Il terzo titolo proposto in una versione di prova a tempo è *Democracy*, un particolare "simulatore politico" che vi permetterà di governare con saggezza (si spera!) un intero stato.



Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti del DVD allegato alla rivista.



I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul DVD Demo di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.



Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione del DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole.



In aggiunta al materiale aggiuntivo (una patch e il manuale in PDF) per il gioco allegato a questo numero di GMC, *Tom Clancy's EndWar*, troverete la versione 7.45 del gioco completo (e gratuito) *Alien Arena*.



Un interessante filmato di *WRC – FIA World Rally Championship*, il videogioco ufficiale del FIA World Rally Championship 2010, nonché l'unico titolo di guida fuoristrada su licenza dedicato al Campionato Mondiale di Rally.



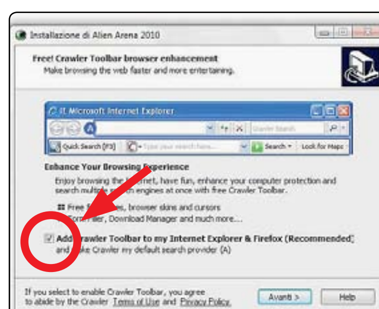
Mod e Add On

GIOCO COMPLETO ALIEN ARENA 7.45

Se il motore grafico di *Quake* occupa un posto speciale nel vostro cuore di videogiocatori, apprezzerete di certo *Alien Arena,* un gioco open-source sviluppato proprio con una versione modificata del sopracitato engine. La procedura d'installazione del gioco aggiungerà in automatico una toolbar per il vostro browser Internet, per impedire che ciò succeda, è necessario togliere la spunta all'apposita opzione in una delle schermate visualizzate nel corso dell'installazione (lo spieghiamo in dettaglio nell'apposito box). Il gioco richiede uno spazio libero di circa 800 MB sul vostro disco fisso e viene proposto nella sua versione più aggiornata, la 7.45, che contiene il supporto a IRC. Cliccando due volte sul collegamento del desktop **Alien Arena 2010**, farete partire il gioco, mentre cliccando su **Galaxy Server Browser & Chat** avrete accesso alla chat.

TOOLBAR

Durante la procedura d'installazione di *Alien Arena*, apparirà una finestra per avvisare che il gioco installerà in automatico anche una toolbar per il browser Internet. Sebbene questa opzione sia indicata come raccomandata ("Recommended"), è possibile che preferiate fare a meno di questa toolbar, tutt'altro che indispensabile. Per impedirne l'installazione, è sufficiente togliere la spunta al quadratino indicato con un cerchio rosso nell'immagine.




ALIEN AREN 7.45

CONTENUTI AGGIUNTIVI PER TOM CLANCY'S ENDWAR

La patch 1.02 e il manuale in italiano, in formato PDF di *Tom Clancy's EndWar*, il gioco allegato a questo numero di GMC.


TOM CLANCY'S ENDWAR

Driver

AMD/ATI Catalyst 10.6

La versione più aggiornata dei driver per le schede video AMD/ATI, compresi quelli per il sistema operativo Windows 7.

Utility

3d Analyze V2.36b
Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

Adobe Acrobat Reader 9.0
Ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato che trovate ogni mese sul DVD.

ATI Tool V0.26
Destinato agli utenti più esperti, questo programma vi consentirà di modificare parametri in genere nascosti della vostra scheda ATI.

AVIVO Video Converter
Se disponete di una scheda 3D ATI basata su GPU della serie X1x00 e avete bisogno di codificare dei file video, grazie a questa utility potrete farlo usando la potenza della GPU.

CCleaner V2.15
Un utile programma con cui ripulire il file di registro di Windows.

Deep Burner Free v1.9
Una valida e gratuita alternativa ai programmi di masterizzazione CD/DVD.

Dr TCP
Destinata ai più "smanettoni", questa utility permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

FotoGraficART Designer
Un utile programma di grafica che vi permetterà di creare i vostri calendari e album fotografici personali!

Fraps 2.9.7
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

ICQ 6.5
Il popolare programma di messaggistica istantanea nella sua versione più aggiornata.

Irfanview V4.22
Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

Motherboard Monitor V5.3.7
Vi permette di tenere d'occhio una vasta gamma di parametri utili per valutare il corretto funzionamento della vostra scheda madre.

Process Explorer 9.25
Se volete tenere sotto controllo quello che succede sul vostro PC, questo programma vi aiuterà a monitorare i processi in esecuzione e a terminare quelli che ritenete inutili.

Riva Tuner V2.22
Un programma grazie a cui accedere ai settaggi più nascosti della vostra scheda NVIDIA.

Speedfan 4.37
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

Super PI
Un utile programma per verificare velocità e stabilità della CPU.

Utility per Overlock
Indispensabili programmi per overcloccare il vostro PC e migliorarne le prestazioni: nTune, Nibitor v3.0, Super PI, nvFlash v5.13.

WinZip 12.0
Il classico e ormai tradizionale programma di compressione, grazie a cui estrarre anche numerosi file che si trovano sul DVD.

WinRar 3.71
Nuova versione del famoso programma di compressione, grazie a cui decomprimere anche molti dei file presenti sul DVD.

Patch

ARMA 2: OPERATION ARROWHEAD V1.54

Aggiornamento per le versioni confezionate dello sparatutto bellico di Bohemia Interactive, che grazie a questa patch dà il benvenuto a unità, veicoli e armi provenienti dall'add on *Arma 2: British Armed Forces*, a un sistema di gestione computerizzata dell'artiglieria, e a una serie di miglioramenti generali dell'esperienza di gioco.

STARCRAFT II V1.03

Patch di aggiornamento per il colossale RTS di Blizzard che ha il compito di risolvere dei problemi di accesso dalla schermata di login.

THE SIMS 3: TRAVEL ADVENTURES V2.10.5

Nuovo aggiornamento per l'espansione "avventurosa" di *The Sims 3*, che oltre a correggere un problema che riguarda i fantasmi, contiene la seguente novità: i Sims che passano molto tempo al volante potranno sviluppare una relazione con il proprio veicolo e dargli un nome.



ARMA 2: OPERATION ARROWHEAD



THE SIMS 3: TRAVEL ADVENTURES

Shareware

STAR DEFENDER 4



Uno sparatutto spaziale vecchio stile, che vi vedrà al comando di una navicella da spostare orizzontalmente nella parte bassa dello schermo, cercando di fare fuori tutti i nemici che affollano il livello e raccogliendo ogni tipo di bonus e potenziamento. *Star Defender 4* è in prova per un massimo di ottanta minuti, ma nella sua versione completa comprende oltre cento livelli diversi suddivisi in otto missioni che culminano tutte con una battaglia finale contro un gigantesco boss.

CRADLE OF ROME



Roma non è stata costruita in un giorno, figuriamoci se sono sufficienti gli ottanta minuti di gioco a disposizione per provare *Cradle of Rome*, un puzzle game dalla struttura abbastanza classica (si devono allineare tre elementi uguali sulla griglia di gioco) che, in più, vi darà l'occasione di mettere da parte tutto il materiale e i soldi necessari per portare la Caput Mundi allo splendore imperiale. I bonus acquisiti di livello in livello, infatti, saranno utili per dare vita al primo insediamento e assistere, mano a mano, allo sviluppo della vostra città.

DEMOCRACY

Sessanta minuti per scoprire cosa si prova a vestire i panni del presidente di uno stato la cui priorità è soddisfare i bisogni e le richieste dei propri concittadini. Fra tasse, bilanci, debito pubblico e disoccupazione, imparerete com'è difficile riuscire a tenere sotto controllo un intero paese. *Democracy* è un "simulatore di governo" realizzato dagli stessi autori di *Kudos*, proposto sempre sotto forma di gioco shareware nel DVD allegato allo scorso numero di GMC.



Video

WRC – FIA World Rally Championship

guida al GIOCO COMPLETO



Quando Tom Clancy entra nel mondo degli RTS, il futuro si dipinge il volto con i colori di guerra!

TOM CLANCY'S ENDWAR

Come giocare



Per giocare a *Tom Clancy's EndWar* occorre innanzitutto installarlo seguendo le istruzioni descritte nel paragrafo **Installazione e disinstallazione di *Tom Clancy's EndWar***. Una volta fatto, non resta che avviare il programma facendo doppio clic sull'icona presente sul desktop, oppure seguendo il percorso **Start > Programmi >Ubisoft>Tom Clancy's EndWar**. Il gioco può essere affrontato sia disponendo di un set di cuffie e microfono per i comandi vocali, sia ricorrendo alla più consueta combinazione di mouse e tastiera.

Il manuale

Il manuale in italiano di *EndWar* è disponibile all'interno del DVD demo allegato a questo numero di GMC. Lo consulterete accedendo alla cartella **Mod/EndWar/Manuale**. Si tratta di un file in PDF che potrà essere letto con il programma Adobe Acrobat Reader (presente sempre sul DVD, nella sezione **Utility**).

La lingua

Tom Clancy's EndWar è interamente tradotto nella nostra lingua, manuale, menu e dialoghi compresi. Il doppiaggio è di buona qualità.

GMC di questo mese vi regala un po' di sana fantapolitica! Merito del geniale Tom Clancy, indiscussa macchina da bestseller, per la prima volta associato a uno strategico in tempo reale.

Nel 2016 un'esplosione nucleare spazza via sei milioni di persone in Arabia Saudita. L'attacco, di fatto, blocca il traffico mondiale di greggio, creando forti squilibri nell'assetto geopolitico. Negli anni successivi la Russia, maggiore fornitore di energia, conosce uno sviluppo economico senza precedenti e torna a farsi minacciosa sul fronte militare. Le frizioni con gli Stati Uniti e l'Europa riportano a galla antichi dissapori e la minaccia di una guerra globale si fa sempre più reale. *Tom Clancy's EndWar* oltre a farvi vivere in prima persona la trama di un emozionante tecno-thriller, dà la possibilità di sentirsi dei veri generali impegnati sul campo di battaglia, grazie ai comandi vocali: vi basterà disporre di un set di cuffie dotate di microfono per pronunciare gli ordini e vederli eseguiti dalle unità sotto il vostro comando! Diversamente, nulla vi vieterà di ricorrere ai controlli classici di un solido gioco strategico in tempo reale.

Americani, europei o russi? Comandi vocali o combinazione mouse e tastiera? A voi la scelta! GIOCHI COMPUTER



La possibilità di abbassare la visuale pone il giocatore nel mezzo dell'azione.

Requisiti di sistema

Il sistema minimo per giocare a *Tom Clancy's EndWar* è costituito da un processore dual core 2 GHz, 1 GB di RAM (2 GB per Windows Vista e 7), una scheda 3D 256 MB compatibile DirectX 9.0c e con supporto ai Pixel Shader 3.0, una scheda audio compatibile DirectX 9.0c, un lettore DVD-ROM 4x e 10 GB di spazio libero su disco fisso. Per giocare al massimo, invece, consigliamo un processore dual core a 2,4 GHz, 2 GB di RAM, una scheda 3D 512 MB con supporto PS 3.0 e una connessione a Banda Larga per il multiplayer online. **Per utilizzare i comandi vocali è essenziale disporre di un set di cuffie con microfono.** I sistemi operativi supportati sono Windows XP (SP2), Vista (SP1) e Windows 7.



Installazione e disinstallazione di Tom Clancy's Endwar

Per installare *Tom Clancy's EndWar* dovrete innanzitutto inserire il DVD del gioco nel lettore. Si aprirà automaticamente una finestra di dialogo. Se ciò non accadesse, accedete alle risorse del computer ed esplorate il disco. Fate doppio clic sul file **Setup.exe**. Selezionate la lingua, quindi date il via al processo di copia dei file.
Il modo più rapido per disinstallare il gioco, invece, è quello di aprire il **Pannello di controllo**, fare doppio clic sull'icona **Programmi e funzionalità**, selezionare *Tom Clancy's EndWar* nell'elenco dei programmi e cliccare su **Disinstalla**.

La patch

Al primo avvio, in presenza di una connessione a Internet funzionante, *Tom Clancy's EndWar* provvederà a scaricare automaticamente tutti gli aggiornamenti disponibili. In ogni caso, all'interno del DVD demo allegato a GMC, seguendo il percorso **Mod/Endwar/Patch**, troverete l'eseguibile che aggiorna il gioco alla versione 1.02. La patch risolve alcuni crash e altri bug minori.



Una versione ipermoderna dello Space Shuttle introduce una nuova missione.

Il codice per giocare online

Per giocare online a *Tom Clancy's EndWar*, dovrete inserire l'apposito **codice online, stampato sul retro della custodia del DVD**. Nel caso in cui tale codice fosse assente o risultasse illeggibile, vi invitiamo a scriverci all'indirizzo e-mail **cd_gmc@sprea.it**, avendo cura di illustrare il problema. Sarà nostro impegno fornirvi, nel minor tempo possibile, un codice valido.







Problemi con il DVD?

Per problemi di installazione o compatibilità non trattati in questa guida, fate riferimento a: **http://forum.gamesvillage.it**, nel canale **Games Contact,** dove troverete la sezione GMC – Gioco Completo Allegato. Nel caso in cui il DVD del gioco completo non fosse leggibile, inviate una mail a: **cd_gmc@sprea.it**. Provvederemo alla sostituzione del disco difettoso entro i tre mesi successivi a quello di copertina.











I comandi

Tom Clancy's EndWar è tra i pochi giochi in circolazione a supportare i comandi vocali. Con un microfono, infatti, sarete in grado di impartire alle vostre truppe una nutrita serie di ordini, dai movimenti agli attacchi, passando per la chiamata di unità di supporto e rinforzi. Per una corretta impostazione del sistema operativo in presenza di un microfono, vi rimandiamo alle dettagliate pagine del manuale, disponibile nel DVD demo seguendo il percorso **Mod/EndWar/Manuale**. Naturalmente, è possibile affrontare il gioco anche in modalità classica, con la collaudata coppia mouse-tastiera.

Parole di guerra

Per apprezzare davvero l'esperienza di *EndWar*, occorre procurarsi un paio di cuffie con microfono, in modo da sfruttare gli innovativi comandi vocali. Anche se il gioco consiglia di posizionare il microfono a due centimetri dalla bocca, l'esperienza con *EndWar* ci ha insegnato che è meglio tenerlo aderente al volto. Per questo, vi consigliamo cuffie con l'asta del microfono pieghevole. Basta andare sui siti di case come Creative, Logitech o Razer per trovare degli ottimi modelli di "headset".



Mouse addio?

Il pezzo forte di *EndWar* sono i comandi vocali. Non per questo, però, mirini e cursori, da gestire via mouse, sono stati completamente dimenticati. Anzi, in caso di formule piuttosto lunghe da pronunciare (per esempio: "Unità 1 potenziare Alfa guerra elettronica") può essere a volte più comodo usare lo "storico" punta e clicca. Idem per i semplici spostamenti: basta un clic al posto di "unità 1 raggiungere bersaglio". Tutto questo per ricordarvi che, in caso non abbiate una cuffia con microfono, potete comunque giocare a *EndWar*.

Consigli di gioco

Tom Clancy's EndWar è caratterizzato da un comparto tecnico molto avanzato, ma di fatto ci troviamo di fronte a un classico RTS, per il quale valgono i seguenti consigli. Prima di cominciare, è bene fare attenzione alle fazioni in campo e alle specifiche caratteristiche, in base alle quali dovrete plasmare il vostro stile di gioco. La presenza dei comandi vocali, di cui potete leggere diffusamente nei paragrafi dedicati, dà al tutto una maggiore immediatezza, e dopo un inizio forse un po' spiazzante, anche il più conservatore dei comandanti virtuali non potrà non apprezzare questa scelta. I neofiti avranno forse qualche difficoltà con la gestione degli ordini di azioni primarie e secondarie, ma la comoda interfaccia correrà in soccorso in men che non si dica.



Anche a zoomate estreme, le unità appaiono dettagliate e convincenti.

Sul campo di battaglia!



1 Pannello dei supporti

2 Radar

3 Unità

4 Pannello di comando











Le fazioni in campo

Il gioco offre 3 diverse fazioni liberamente selezionabili. Eccole in dettaglio:

Stati Uniti
Joint Strike Force
La Joint Strike Force, evoluzione del corpo dei Marine, integra al meglio capacità offensive aeree e terrestri. Dispone di una tecnologia molto avanzata.

Federazione Europea
Enforcer Corps
Gli Enforcer Corps sono formati da soldati provenienti da ogni parte d'Europa. Primeggiano nella guerra elettronica e dispongono dei mezzi più veloci.

Russia
Brigate Guardie Spetsnaz
Tendono a privilegiare armi e carri pesanti e spesso adattano la dotazione standard delle loro unità secondo le esigenze.

Il multiplayer

Tom Clancy's EndWar supporta fino a 4 giocatori in partite multiplayer online. Le modalità principali sono Schermaglia e Teatro di Guerra: nel primo caso vi troverete ad affrontare singole missioni in mappe scelte dagli utenti, mentre nel secondo vi impegnerete in una campagna militare permanente, con migliaia di altri giocatori. *Tom Clancy's EndWar* è caratterizzato da un comparto tecnico molto avanzato, ma di fatto ci troviamo di fronte a un classico RTS, per il quale valgono i seguenti consigli. Prima di cominciare, è bene fare attenzione alle fazioni in campo e alle specifiche caratteristiche, in base alle quali dovrete plasmare il vostro stile di gioco.
La presenza dei comandi vocali, di cui potete leggere diffusamente nei paragrafi dedicati, dà al tutto una maggiore immediatezza, e dopo un inizio forse un po' spiazzante, anche il più conservatore dei comandanti virtuali non potrà non apprezzare questa scelta. I neofiti avranno forse qualche difficoltà con la gestione degli ordini di azioni primarie e secondarie, ma la comoda interfaccia correrà in soccorso in men che non si dica.

nel prossimo NUMERO



IN ESCLUSIVA PER GMC!

Le missioni sotto copertura dell'FPS di Activision! Il Governo nega ogni coinvolgimento!

RECENSITO!

FALLOUT NEW VEGAS

Il gioco di ruolo post-atomico per eccellenza si sposta nella città del vizio!

PROVATO PER VOI!

MEDAL OF HONOR

La guerra al terrore combattuta in prima persona!

NON PERDETE IL NUMERO DI DICEMBRE DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
IN EDICOLA DA MARTEDÌ 9 NOVEMBRE

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC UN FANTASTICO GIOCO COMPLETO E NELL'EDIZIONE BUDGET WORLD IN CONFLICT COMPLETE EDITION A UN PREZZO ECCEZIONALE!

Titoli di CODA



Opinioni, commenti e approfondimenti per scandagliare la materia videoludica in compagnia dei nostri esperti. Scoprite quali sono le ragioni per non smettere di videogiocare, con Danilo Gabrielli.

Non voglio smettere

TUTTI, prima o poi, hanno provato il desiderio di smettere. Come dite? Non è il vostro caso? Ah, non sapete di cosa si stia parlando... Dei videogiochi, naturalmente!

Il nostro hobby preferito, come tutte le cose improduttive che danno soddisfazione, non è immune da inevitabili e ricorrenti sensi di colpa. "Forse è il caso che io cresca". "Forse dovrei impiegare meglio il mio tempo". "Ok, sono uno sciamano di trentesimo livello nel mio MMORPG preferito, ma cosa ho risolto?".

C'è la sensazione di sprecare momenti preziosi di gioventù, ma anche quella di poter e dover rivolgersi altrove per evolvere come persone. "Vado male a scuola perché passo troppe ore davanti al monitor". "Non ho la fidanzata perché mi dedico eccessivamente a *World of Warcraft*". "Non sono popolare tra i miei coetanei perché i videogiochi mi rendono un impacciato nerd di periferia". I giochi sono oggetto di demonizzazione non solo da parte di giornalisti con laurea honoris causa in "sociologia da quattro soldi", ma talvolta anche da parte dei più devoti adepti.

Le ragioni di questo stato di cose sono varie. La costante propaganda negativa da parte dei genitori, giustamente preoccupati dell'abuso del computer che talvolta isola i ragazzi (ma è davvero colpa loro?), è sicuramente una di esse.
Il fatto che svaghi come la discoteca possano fornire al giovane uno status sociale superiore fra i suoi amici, rispetto a quello derivante delle campagne single player dei vari *Call of Duty* è un altro fattore. Ma, forse, in testa a tutto c'è il piacere connesso all'attività di videogiocare. È troppo bello per non far male!

Senza andare a citare le opere di misconosciuti ricercatori che ci attestino se il videogame sia nocivo o salutare, ci sentiamo di suggerire un paio di riflessioni ai giocatori più giovani che dovessero avvertire incipienti sensi di colpa.

La prima è che il fantomatico mondo degli adulti nel quale vogliono tirarvi a forza, facendovi mollare la zavorra dei videogiochi, non sempre è portatore di valori maturi e onorevoli come vogliono lasciarvi intendere. Sant'Agostino diceva, per esempio, che gli affari sono in un certo senso i videogiochi degli adulti: ovviamente con parole diverse, ma non ci sarà certo nessuno che vorrà contraddire Sant'Agostino, quindi citatelo in libertà. Spesso, nella società attuale, una cosa è buona solo se porta profitto, il che racchiude l'implicito, tremendo corollario che è cattiva se non lo porta. Videogiocare è una sorta di lotta contro questo stato di cose, se volete sentirvi eroici.

Una seconda riflessione riguarda... le funzioni neurovegetative. Sapevate che nessun essere vivente può tollerare ventiquattrore consecutive di lucido controllo sulla realtà? È necessario dormire, fantasticare, sognare. Anche videogiocare.

La realtà va dosata allo stesso modo delle medicine e del tempo che si trascorre davanti a un monitor. Quindi, essendo concettualmente sullo stesso piano dei videogiochi, anche la realtà può essere criticata, discussa, talvolta volutamente ignorata con una piacevole fuga nel mondo videoludico. È raro, però, che ciò susciti riflessioni costruttive a certi livelli. Per cui, se molti passano un tempo innaturale a fraggare, mai vedrete politici, giornalisti, "sociologi da quattro soldi" intenti a chiedersi: "Dove abbiamo sbagliato? Come mai la realtà sociale che abbiamo costruito e propagandato per i giovani è meno attraente di *Unreal Tournament 3* (pur apprezzandone il brillante motore grafico)?".

Insomma, come sempre la frittata è rivoltata nel verso che si preferisce: d'altronde, ci sarà pure qualcosa di anormale se salire di livello nel mondo moderno è molto più difficile, casuale e frustrante rispetto al GdR *Oblivion*. E, quantomeno, i videogiocatori di quest'ultimo non vanno biasimati se ne preferiscono le meccaniche.

Speriamo allora che, dopo queste considerazioni, chi aveva deciso di "smettere" rinunci all'insano proposito. A chi, di contro, si sente addirittura in colpa per aver avuto la folle idea di abbandonare i videogiochi, diciamo bonari: non preoccupatevi, vi abbiamo già perdonato. Ma che non accada *mai* più.



L'ANGOLO DELLA SCELTA

Danilo Gabrielli, marchigiano, ha 33 anni e si è laureato in Economia e Commercio nel 2001, presso l'università di Ancona. Collabora con Giochi per il Mio Computer attraverso recensioni e articoli dal 2004.
Oltre alla sua viscerale passione per i videogiochi, ha anche numerosi altri interessi ed è presidente di una associazione sportiva, ricreativa e culturale.



Smetterla di salvare il mondo piovendo dal cielo armati di fucile mitragliatore? E per far cosa? Per interessarsi di polizze assicurative?